

Este mes, GRATIS la película en DVD
LITTLE CITY CON JON BON JOVI
ESTRELLAS de HOLLYWOOD
núm. 148 diciembre 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00 €
GUIA: GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (1ª PARTE)
SUPERJUEGOS
¡SÚPER CONCURSOS!
25 METAL SLUG 3 (PS2-XBOX)
20 OUTRUN 2 (XBOX)
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
La obra maestra de Hideo Kojima cada vez más cerca...
8 420565 037006 00148
CALL of DUTY
PS2-XBOX
FINEST HOUR
El destino del mundo vuelve a estar en tus manos
...Y ADEMÁS
THE GETAWAY: BLACK MONDAY
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
MERCENARIOS
METROID PRIME 2
LOS INCREÍBLES
SHADOW OF ROME
EYETOY PLAY 2
LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
RUMBLE ROSES...
¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!
BATMAN BEGINS
Descubre en primicia cómo será el videojuego de la película
HALO 2
¡El mejor juego de Xbox de todos los tiempos ya está aquí!

SUMARIO Nº148

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Carlos Burdalo, Eduardo Rodríguez** y **Ángel Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**


UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B Mexico, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Metal Gear Solid 3: S.E.

Nemesis no ha podido esperar a ponerle las manos encima a la obra maestra de Hideo Kojima, para contarnos todas sus maravillas.

Batman Begins

EA Games nos va a sorprender esta temporada con un título basado en la película del mismo nombre, que retrata el lado más humano y oscuro del «hombre murciélago».





Call Of Duty: Finest Hour

Los amantes de los *shooters* en primera persona van a encontrar en *Call Of Duty: Finest Hour* todo un *delicatessen* del género. El juego, desarrollado por **Spark Unlimited** (antiguos miembros de **EA** y responsables de la saga *Medal Of Honor*) para **Xbox** y **PlayStation 2** nos hará vivir la Segunda Guerra Mundial como nunca lo habíamos hecho, con un grado de realismo inusitado y una jugabilidad aplastante. El demoledor comienzo con la batalla de Stalingrado supone tan sólo un jugoso aperitivo de las 19 misiones que nos tiene reservadas *Call Of Duty: Finest Hour.*

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

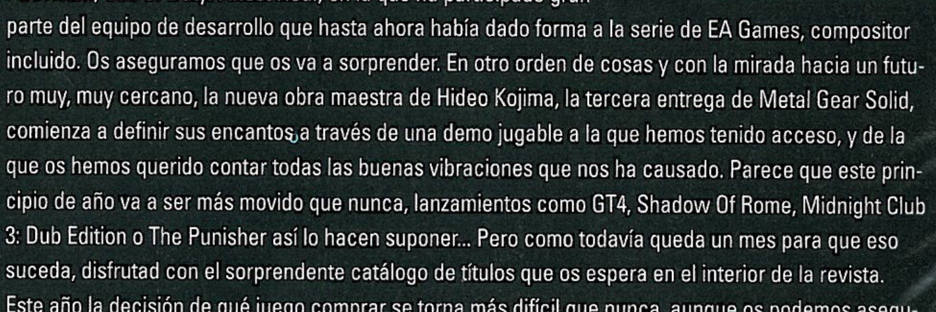
A FONDO

SECCIONES

SUPERGUÍAS

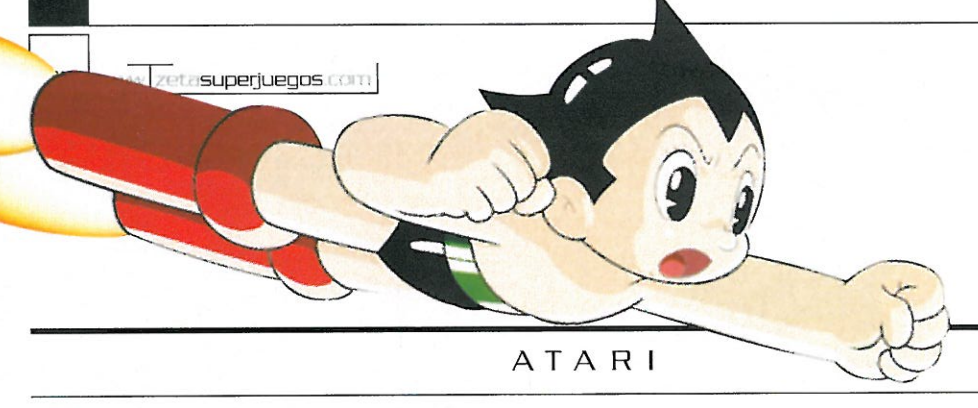


EDITORIAL



El heredero natural de los Medal Of Honor hace por fin acto de presencia en consola. Todos lamentábamos que la gran saga bélica no nos hiciera la acostumbrada visita navideña este 2004, pero para paliar tal ausencia nada mejor que la magnífica creación de Activision, Call Of Duty: Finest Hour, en la que ha participado gran parte del equipo de desarrollo que hasta ahora había dado forma a la serie de EA Games, compositor incluido. Os aseguramos que os va a sorprender. En otro orden de cosas y con la mirada hacia un futuro muy, muy cercano, la nueva obra maestra de Hideo Kojima, la tercera entrega de Metal Gear Solid, comienza a definir sus encantos, a través de una demo jugable a la que hemos tenido acceso, y de la que os hemos querido contar todas las buenas vibraciones que nos ha causado. Parece que este principio de año va a ser más movido que nunca, lanzamientos como GT4, Shadow Of Rome, Midnight Club 3: Dub Edition o The Punisher así lo hacen suponer... Pero como todavía queda un mes para que eso suceda, disfrutad con el sorprendente catálogo de títulos que os espera en el interior de la revista. Este año la decisión de qué juego comprar se torna más difícil que nunca, aunque os podemos asegurar que hay unas cuantas maravillas que no deben faltar en vuestra colección. Descubrid cuáles...

<<Marcos García>>





ATARI

Invasión nipona

Atari ha llegado a un acuerdo con **Sega** para traer interesantes novedades desde el país del Sol Naciente. Basados en la obra de todo un maestro del manga, Osamu Tezuka, encontramos dos títulos. El primero es *Astroboy* cuyo mundo será trasladado a **PlayStation 2** por el **Sonic Team**. El otro juego, *Blood Will Tell*, que tiene como inspiración el manga *Dodoro* es una impresionante aventura de acción con espectaculares *final bosses*. Por otra parte, *Super Monkey Ball Deluxe* recoge en un único volumen para **PlayStation 2** los dos *Moneky Ball* de **GameCube** con niveles exclusivos adicionales, que suman más de 300 fases. Dentro de la lucha, **Atari** publicará *Guilty Gear Isuka*, que renueva una vez más un género tan clásico como la lucha en 2D. Por último, pero no por ello menos importante, **Bandai** ha desarrollado *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*, recreando el mundo *ciberpunk* de *Masamune Shirow*.

//Astroboy verá la luz por primera vez en PS2//



Blood Will Tell es la escabrosa historia de un hombre que va recuperando partes de su anatomía en una aventura deslumbrante.

UBISOFT

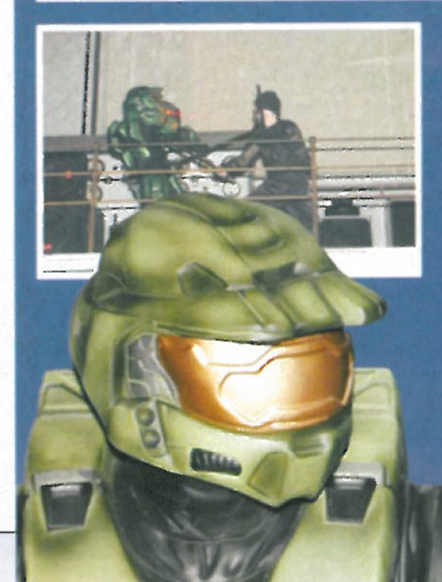
Splinter Cell Chaos Theory

UbiSoft no quiere perder el filón de las aventura de Sam Fisher y ya ha preparado una tercera entrega para **PlayStation 2** y **Xbox**. De nuevo se ha conseguido una mejora en los gráficos que va a sorprender al público de las dos consolas creando reflejos de luz directa sobre superficies y la reproducción de materiales con un realismo increíble. El lanzamiento de *Splinter Cell C.T.* está previsto para marzo de 2005.



MICROSOFT

Presentación de Halo 2

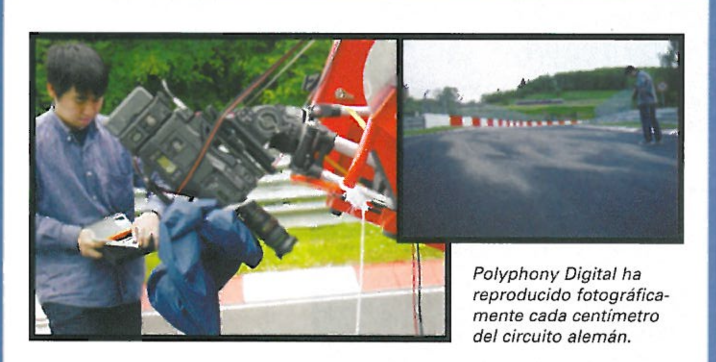


Halo 2 no sólo es una maravilla técnica ya que, como uno de los juegos más esperados del año, también se está convirtiendo en un prodigio en ventas. En un solo día consiguió vender 2,5 millones de unidades en todo el mundo. Su presentación en España tuvo lugar en Madrid, fue el pasado día 10 de noviembre con una espectacular puesta en escena en la Antigua Subestación Eléctrica de Metro. El evento contó con la actuación de DJ J Mayúscula y los percusionistas Tum Pack.

SONY C.E.

GT4 calienta motores

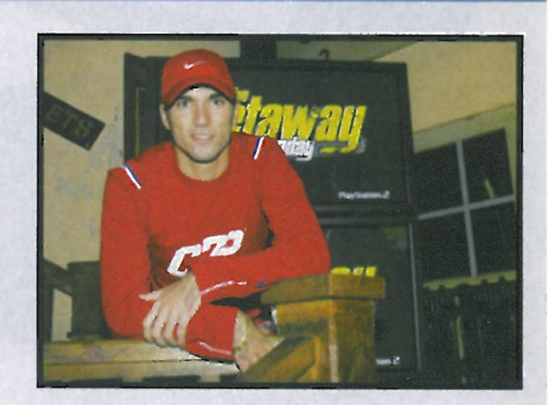
GT 4 EN EL CIRCUITO DE NURBURGRING



Polyphony Digital ha reproducido fotográficamente cada centímetro del circuito alemán.

Polyphony Digital se ha tomado muy en serio convertir a *Gran Turismo 4* en el juego de coches definitivo. El grado de realismo en la reproducción les ha llevado a recrear fotográficamente el circuito más duro del mundo: Nurburgring. Los que conozcan su trazado van a poder comprobar que en *GT4* cada centímetro de sus 20,8 kilómetros y 73 curvas está en el juego, así como cada pendiente, inclinación y las espectaculares vistas que le rodean. En este circuito alemán tuvo lugar el trágico accidente de Niki Lauda en 1976. Pero no sólo se podrá disfrutar conduciendo por Nurburgring, hay 50 circuitos más en los que probar 650 coches de 80 marcas diferentes. Tan sólo tenemos que esperar hasta marzo de 2005, si no hay cambios de última hora, para probar la dificultad de Nurburgring de primera mano en *Gran Turismo 4*.

REYES PRESENTÓ THE GETAWAY B.M.



El jugador sevillano, que triunfa en la Premier League con el Arsenal londinense, fue el encargado de presentar ***The Getaway: Black Monday*** a la prensa española el 17 de noviembre. La taberna irlandesa Irish Rover, fue el lugar elegido por **Sony C.E.** para que el futbolista comentara las excelencias del juego y el realismo con el que reproduce la capital británica.

PLAYSTATION 2 R.O. TRIUNFÓ EN EL RETO KILLZONE



Los representantes de nuestra revista hermana, **PlayStation 2 R.O.**, fueron los claros vencedores del *Reto KillZone* organizado por **Sony C.E.** con motivo del lanzamiento del juego. El equipo de la revista, liderado por Doc, se alzó con la victoria frente al resto de publicaciones escritas y On-line de España.

EN ESTAS NAVIDADES

El regalo perfecto

Como todos los años por estas fechas, las compañías no se han dormido en los laureles y han preparado atractivos *packs* para atraer al público a sus orillas. **Microsoft** pone a la venta **Xbox Crystal**, dos *controllers S* y el juego *Halo 2* al irresistible precio recomendado de 199,99 Euros. **Sony C.E.** por su parte te invita a su particular *karaoke* con *SingStar Party*, la nueva **PS2**, juego, convertidor USB y dos micrófonos por tan sólo 179 Euros. **Nintendo** lanzará un *pack* de *Mario Kart* y **N-Gage** uno junto a *FIFA 2005*.

99,99 € PVP-R

179 € PVP-R

209,99 € PVP-R

199,99 € PVP-R



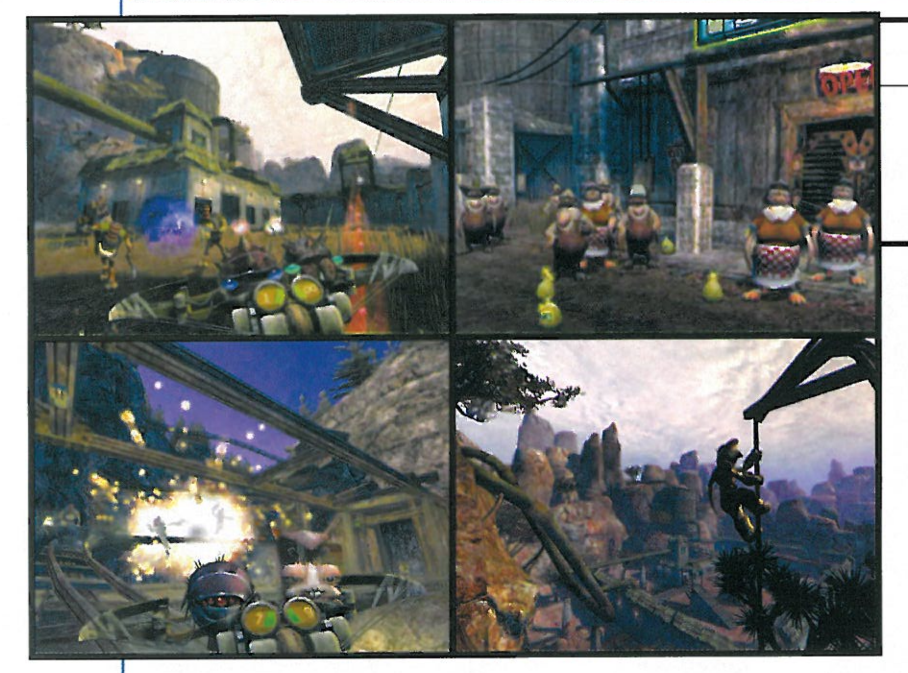
TIGER TELEMATICS

Gizmondo

Gizmondo es el curioso nombre de esta consola de **Tiger Telematics** que aterrizará en nuestro país el próximo mes de febrero gracias a la empresa catalana **United Electronics SL**. Se espera que sus primeros juegos sean *Super Drop Mania*, un *puzzle* colorista; *Angelfish*, un *arcade* matamarcianos; *Stuntcar Extreme*, un juego de carreras con modo multijugador por *Bluetooth*; *Chicane*, un F1 de la mano del piloto Jenson Button; y *Colors*, llamado a convertirse en el buque insignia de la consola y que aprovecha su sistema de GPS integrado. **Microsoft Games St.** ha confirmado las adaptaciones de títulos como *Age Of Empires* o *MechAssault*. Y **SCI** ha hecho lo propio con la serie bélica *Conflict*, *Carmageddon* y *Richard Burns Rally*. A las posibilidades lúdicas se unen una cámara digital, el mencionado GPS, reproducción de audio y video y envío de SMS y MMS.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Dimensiones: **125 mm x 75 mm x 32 mm**
- Peso: **120 gramos**
- Pantalla TFT: **2,8 pulgadas, 320x240 píxeles y retroiluminación**
- Procesador: **Samsung ARM9 a 400Mhz**
- Tarjeta Gráfica: **GoForce 3D 4500 Nvidia con aceleración 3D**
- Sistema Operativo: **Windows CE 4.2**
- Reproducción de audio y vídeo: **Windows Media Player 9 con soporte Wav, Mp3, Wma, Midi, Mpeg 4 y Divx**
- Conectividad: **Bluetooth, GSM tribanda, GPRS, Wap 2.0, USB**
- Localizador: **GPS integrado con soporte para mapas y juegos**
- Cámara Digital: **Fotografías con resolución 640x480 VGA**
- Memoria: **Tarjetas MMC y SD de 32 MB hasta 1 GB**
- Batería: **Recargable, de litio y con una duración de unas 3 horas**



El maravilloso universo de Oddworld ve la luz de nuevo en un intenso juego de acción y disparo en el que la munición empleada en nuestra ballesta (bichos de toda condición) será la clave del juego.

ELECTRONIC ARTS

ODDWORLD STRANGER´S WRATH

Tres largos años han transcurrido desde la última aventura de Abe. En este nuevo capítulo, que sólo aparecerá para **Xbox**, tomaremos el papel de un aguerrido cazarrecompensas que atravesará los hipnotizantes escenarios de Oddworld, desde los desolados desiertos, hasta los bosques o las localizaciones industriales. Como en cada título de la casa, la calidad gráfica es uno de los grandes argumentos de peso, así como el particular sentido del humor y la sorprendente imaginación plasmada tanto en los personajes como en la forma de resolver muchos enredos del juego. El elenco de nuevos personajes es impresionante, todos siguiendo la estética habitual conocida por los fanáticos de las series. El mes que viene os contaremos mucho más.




Nintendo
GAMING 24:7.
Pequeño
¡qué grande eres!
THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
Link ha entrado en el diminuto mundo de los Minish y lo ha hecho a lo grande. Acompáñale en esta aventura inédita por sus mazmorras y combate el mal antes de que se apodere de este pequeño gran mundo. ¡Házte con él !
Y si todavía no tienes tu Game Boy Advance SP, consigue el pack de coleccionista Zelda Edición Limitada a un precio increíble, que incluye el juego más una Game Boy Advance SP, única en color oro, con la marca Triforce de la Saga Zelda.
129'99 € *
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
* P.V.P. Recomendado. Oferta Promocional

ZETA MULTIMEDIA

Revive la magia de los cómics Marvel en tu PS2 o Xbox



Los cómics incorporan efectos visuales y algunas animaciones.

Como extra, cada entrega incluye un clásico Marvel.

El guión de Daredevil es obra de Kevin Smith, el conocido director de Clerks, Mallrats o Dogma.

Gracias a los *Digital Comic Books* de **Intect Interactive** y **Zeta Multimedia** disfrutarás de los cómics **Marvel** como jamás lo habías hecho hasta ahora: en la pantalla de tu televisión. A las planchas originales de las mejores series **Marvel** (*Daredevil, Ultimate X-Men, The Hulk, Lobezno*) se les ha dotado de animación, efectos visuales y voces en castellano para convertirlos en pequeñas películas que harán las delicias de los fanáticos de los cómics. Cada uno de los 11 lanzamientos de *Digital Comic Books* incluye dos DVD (uno en castellano y otro con la versión original en inglés) con todo tipo de extras: documentales, tráilers, biografías, galerías de arte y como plato fuerte, un clásico **Marvel** animado. Auténticos incunables como los Nº1 de la *Patrulla X* y *The Hulk*. Todo por 9,95 Euros. Poco más de lo que cuesta un cómic en formato *prestige*.

//Dos DVD con clásicos Marvel por sólo 9,95 Euros//

NEMESIS

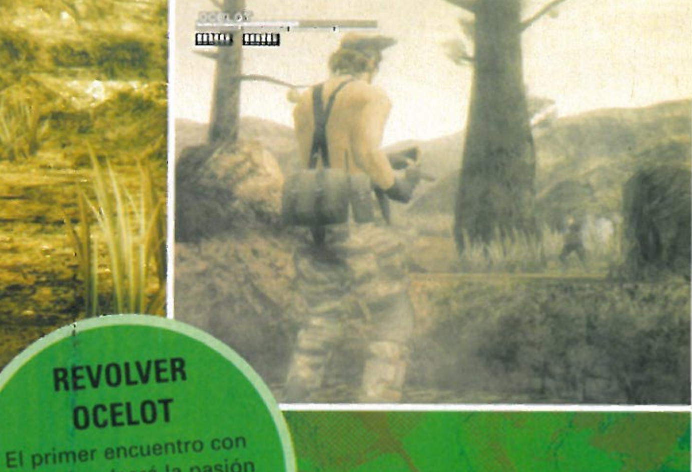
Medio planeta cuenta ya los días que quedan para el lanzamiento de la última genialidad de Hideo Kojima. Será en Japón, el 16 de diciembre

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER









REVOLVER OCELOT

El primer encuentro con Snake inculcará la pasión por los revólveres en este joven oficial soviético, que tendrá un papel determinante en la saga *MGS*

La intro de MGS3 muestra a Snake ejecutar el primer salto HALO (High Altitude, Low Opening) de la historia.







Esta nueva y desconcertante entrega de la saga *Metal Gear* llegará a Estados Unidos en enero y a Europa en marzo. Decimos «desconcertante» porque tras dos años de pantallas, informaciones oficiales y múltiples chismes, a fecha de hoy es imposible garantizar al 100% qué nos deparará la nueva genialidad de Hideo Kojima. El último rumor apunta a que el protagonista de ***MGS3*** Snake Eater no es otro que Big Boss, y no Solid Snake como todos pensábamos. La época en que transcurre la acción del juego, 1964, y el hecho de que Solid Snake sea un clon de Big Boss (como se desveló en el primer *MGS*) son dos razones importantes para dar crédito a esta versión. Os lo confirmaremos en cuanto dispongamos de la versión japonesa. De momento, tenemos en nuestro poder la *demo* incluida en la revista oficial de PS2 de EE.UU. y es sencillamente alucinante. Tras ser lanzado en paracaídas sobre la abrupta región soviética de Tselinoyarsk, Snake debe sobrevivir con lo mínimo (en la *demo* afortunadamente cuenta con todo un arsenal) hasta localizar su objetivo, un científico llamado Sokolov que desea desertar de la URSS después de haber creado para Rusia el primer modelo de *Metal Gear: Shagohod*. Supervivencia y camuflaje serán las claves de este nuevo *MGS*. Deberemos cazar para alimentarnos y recurrir a los diferentes uniformes de camuflaje para pasar inadvertidos a los soldados soviéticos. Un marcador indicará con un % el grado de éxito del camuflaje; menos de 20% hará saltar la alarma. Situar la acción de ***MGS3*** en plena guerra fría ha permitido a Hideo Kojima no sólo introducir las referencias históricas que tanto le gustan, sino incluir algunos detalles que dejarán boquiabiertos a los *fans* de la saga. Encontrar a un jovencísimo oficial llamado Ocelot (sí, él) o conocer a la mentora de Snake/Big Boss serán algunas de las sorpresas que nos deparará ***MGS3 Snake Eater***, un juego encaminado a revolucionar nuesta concepción de los videojuegos, tal y como hicieron sus ▶

C.Q.C.: CLOSE QUARTERS COMBAT

La última genialidad del asesor militar de la saga *Metal Gear Solid*, Motosada Mori, ha sido la de introducir en ***MGS3*** esta técnica de combate, utilizada por los SWAT y los servicios secretos de muchos países. Está indicada para neutralizar a uno o varios enemigos a corta distancia. Snake recurrirá a ella para deshacerse de los soldados soviéticos.





METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

EL ARTE DEL CAMUFLAJE

Fundirse con el entorno es la única forma de pasar inadvertido ante los sagaces soldados soviéticos. Elige bien el uniforme dependiendo del terreno, el tipo de camuflaje para la cara, y vigila el marcador de la parte superior derecha de la pantalla. Menos del 20% hará levantar la voz de alarma entre los guardias.





SNAKE Y LOS MONOS DE APE ESCAPE

Aún seguimos sin creérnoslo, pero informaciones del reciente **Tokyo Game Show** indican que los monos de *Ape Escape* harán una pequeña aparición en ***MGS3***, dentro de un modo especial de juego llamado «Snake Vs. Monkey». Kojima desveló en el **TGS** que, a cambio, Snake hará lo propio en el inminente *Ape Escape 3*.











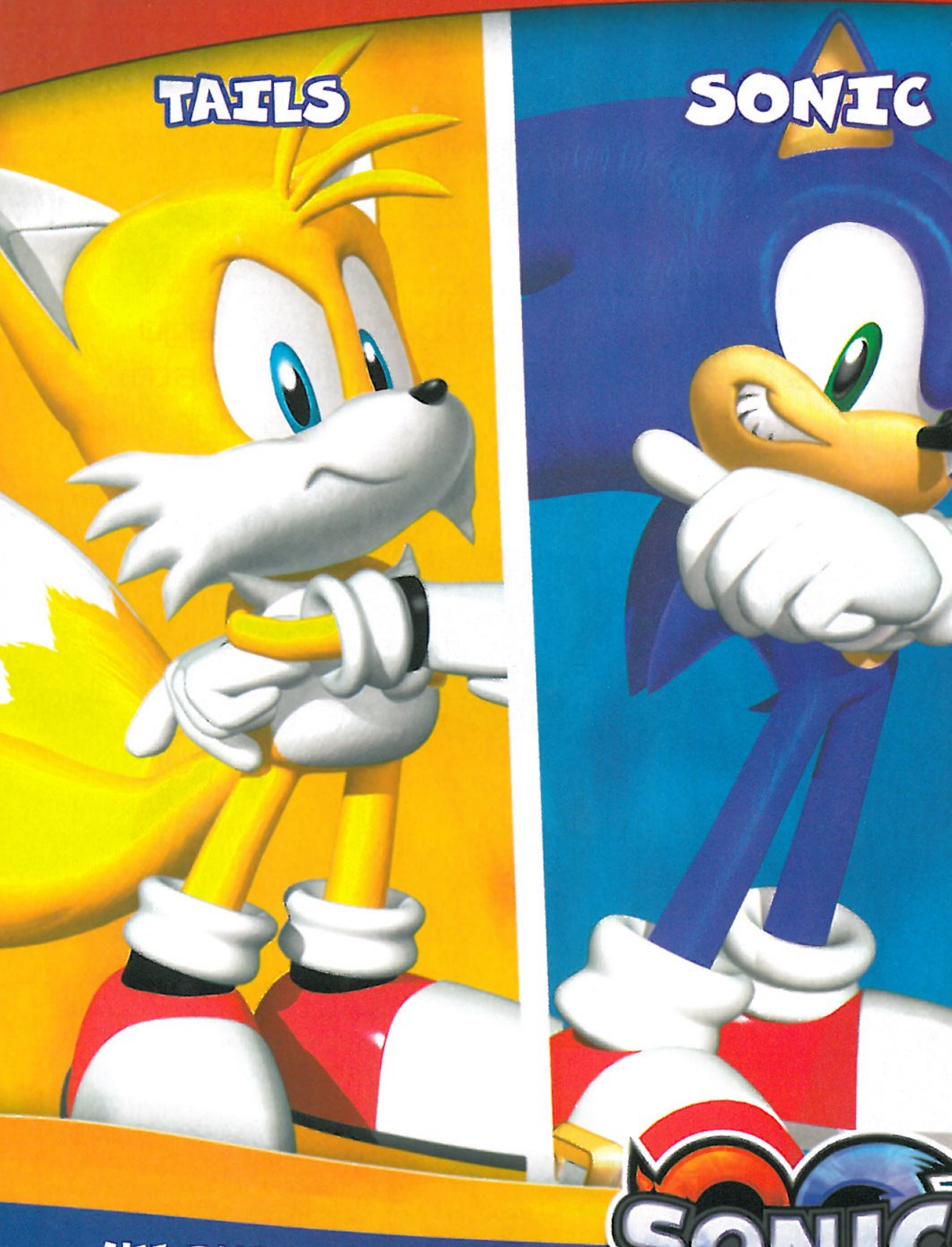
predecesores. Esperad a ver la impresionante selva creada por **KCE Japan**. Un ecosistema rebosante de vida que proporcionará refugio y alimento al jugador y que ha sido el principal quebradero de cabeza para los grafistas y programadores de **Konami**. No es lo mismo situar la acción en una instalación militar de Alaska que hacerlo en una selva que reacciona al paso de Snake. La hierba se mueve, los animales se alejan y los soldados dan la alerta al mínimo crepitar de hojas. Cocodrilos, serpientes, fruta, miel... Todo es susceptible de ser cazado o recolectado para alimentar al protagonista. El hambre incluso llega a afectar al pulso de Snake al poner la cámara en primera persona. En próximos números os iremos ofreciendo más información de ***MGS3 Snake Eater***, hasta llegar finalmente a la *review* de marzo. Hablaremos de la mentora de Snake y del comando que lidera, compuesto por cinco supersoldados con nombres tan curiosos como La Furia, El Dolor o La Pena. Mostraremos la impresionante *intro* creada por el estudio de **Kyle Cooper** (autor de la secuencia inicial de *MGS2* y de los títulos de crédito de **Se7en**, entre otras películas). Profundizaremos más en el nuevo sistema de ataque CQC, y sabremos por fin la identidad del protagonista.¿Big Boss o Snake?. ¿Seremos tan «perros» como para desvelar el mejor golpe de efecto del juego?



SHAGOHOD, EL PRIMER METAL GEAR

Hideo Kojima ha desvelado muy poco de este modelo pionero de la tecnología *Metal Gear*. La imagen que acompaña a estas líneas y una breve aparición en el tráiler del **E3** ha sido todo lo que se ha podido ver de la creación del profesor Sokolov. ¿Nos reservarán alguna sorpresita como la del *Metal Gear Arsenal* de *MGS2*?

"EL EQUIPO SONIC YA ESTÁ EN PLATINUM"





UN DURO EQUIPO... SONIC HEROES PARA UNA DURA MISIÓN







"HAY PERSONAJES QUE MARCAN DE POR VIDA Y SONIC ES UNO DE ELLOS" PSM2

www.toughteam.com

En el año 2004 Sonic the Hedgehog debutó con gran éxito en PlayStation® y Xbox. El "dream team" todavía sigue siendo uno de los superventas de la temporada y está disponible estas navidades en PlayStation® Platinum, Xbox Classics y Nintendo Player´s Choice.

REVIVE LA DIVERSIÓN 











PlayStation 2





The Punisher

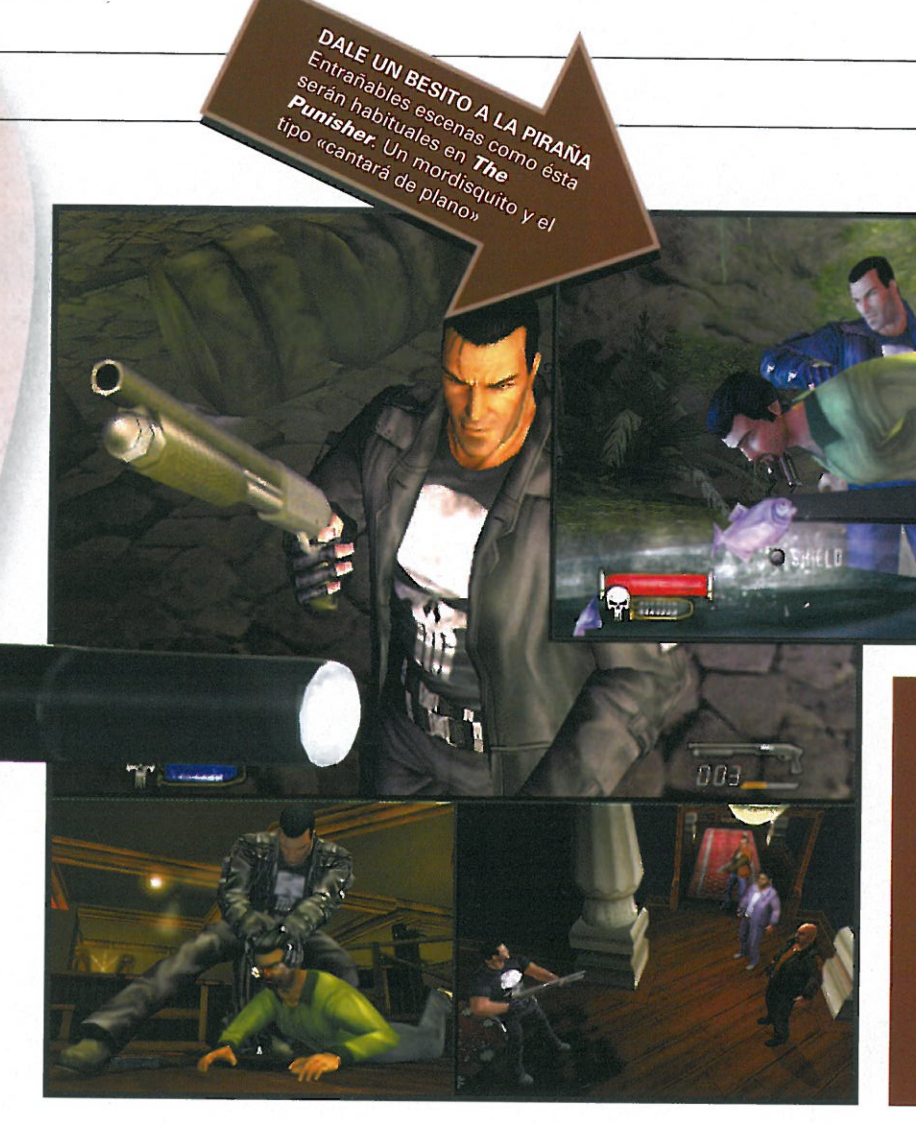
[PS2/XBOX]

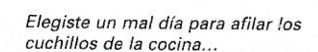
Volamos hasta Chicago para conocer en persona a los creadores del juego más bestial de 2005. El protagonista no podía ser otro que El Castigador

NEMESIS

En THQ lo tenían claro. Para reproducir en videojuego el universo de The Punisher (más conocido como El Castigador para los lectores de cómics españoles), era necesario utilizar, e incluso abusar de la violencia. Desde su primera aparición en las páginas de *Amazing Spider-Man* en 1974, Frank Castle «The Punisher» dejó bien claro que aquello de «Inocente hasta que se demuestro lo contrario» no va con él. El justiciero más brutal, el héroe más incorrecto de **Marvel**, llegará a **PlayStation 2** y **Xbox** el próximo año protagonizando un *shooter* demoledor que levantará no poca polémica. A primera vista, puede parecer un clon

DALE UN BESITO A LA PIRAÑA
Entrañables escenas como ésta serán habituales en ***The Punisher***. Un mordisquito y el tipo «cantará de plano»

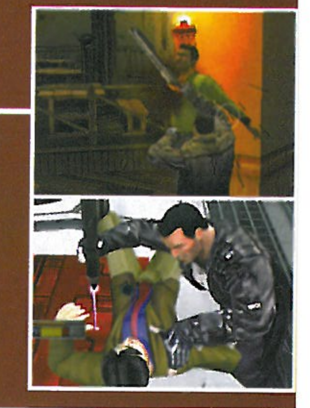




Elegiste un mal día para afilar los cuchillos de la cocina...

«CASTÍGALES» EL CUERPO

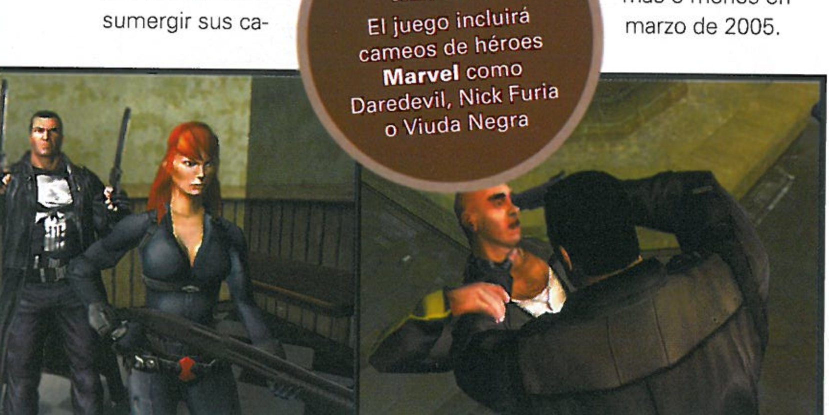
La crueldad es la clave para triunfar en ***The Punisher***. Agarra al delincuente que tengas más cerca y sométele al tercer grado. Si tienes éxito (la mecánica es parecida a la de un juego de golf, hay que mantener el marcador en el centro de la barra), éste te proporcionará pistas y energía antes de reunirse con el Creador. Algunas muertes son espeluznantes.

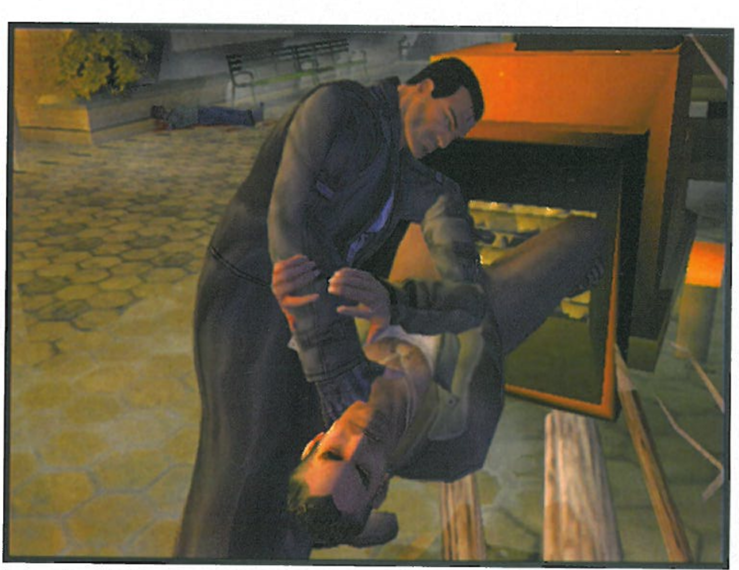


de *Max Payne*, pero en pocos segundos, ***The Punisher*** demuestra su macabro potencial. Además de liquidar a distancia a los delincuentes con armas blancas y de fuego, el Castigador podrá tomar rehenes a los que someterá a un despiadado tercer grado que siempre acaba de forma contundente, recurriendo para ello a multitud de elementos del escenario. Según desvelaron sus creadores, habrá cerca de 100 formas diferentes de liquidar a un «chorizo». Algunas de ellas tan imaginativas como atravesarles el ojo con un taladro o sumergir sus cabezas en la pecera de las pirañas. Además de esta criminal «carne de cañón», Frank Castle combatirá contra villanos clásicos del cómic original, como el Ruso, Kingpin o Bullseye, y será ayudado por otros conocidos héroes del universo Marvel como Viuda Negra, Ironman o Nick Furia. La trama argumental, obra de Jimmy Palmiotti y Garth Ennis, incluirá algunas referencias a la película protagonizada por Thomas Jane, que presta su voz al personaje en la VO del juego. Aquí llegará totalmente localizado al castellano, mas o menos en marzo de 2005.

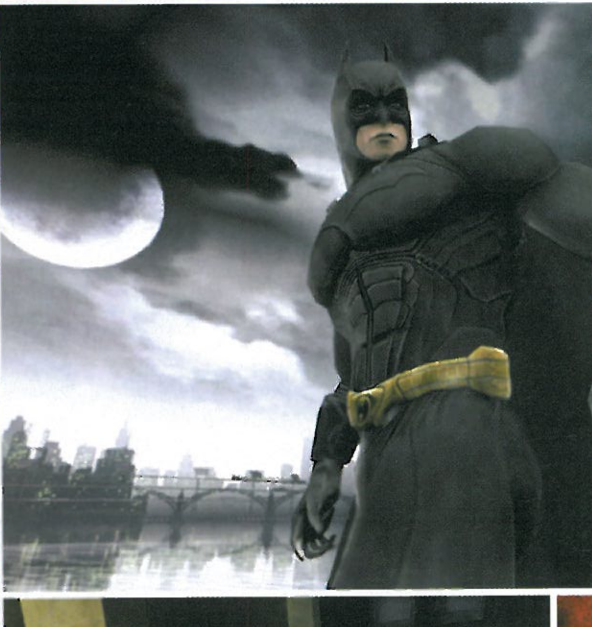


INVITADOS MARVEL
El juego incluirá cameos de héroes **Marvel** como Daredevil, Nick Furia o Viuda Negra





Este pobre diablo no necesitará comprarse zapatos nunca más. Ni pantalones. Así es El Castigador... Siempre pensando en la economía de los criminales.





Una nueva visión sobre Batman basada en el cómic «Batman Año I», ha sido llevada a la gran pantalla y a un juego soberbio

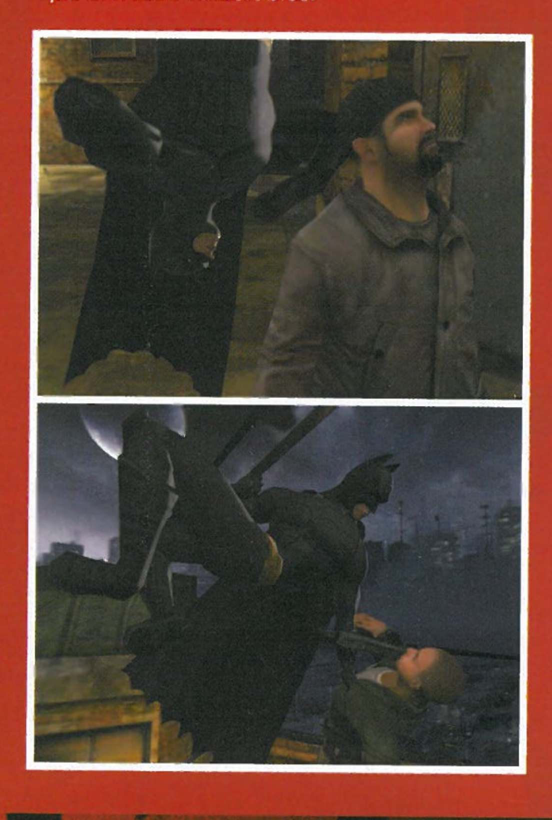
R. DREAMER

¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

BATMAN BEGINS

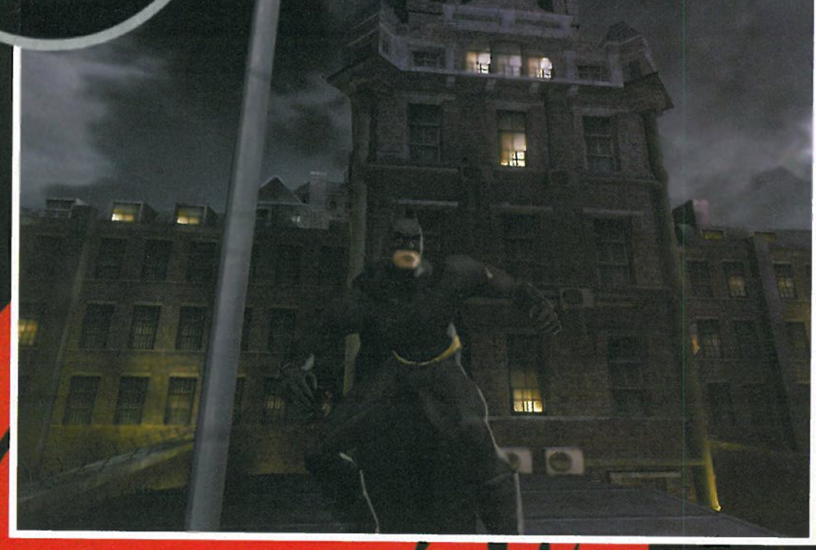
LA TÁCTICA DEL MIEDO

Conseguir que el corazón se le salga por la boca, metafóricamente hablando, es lo que tendrá que hacer Batman con sus enemigos. Para meterles el miedo en el cuerpo podrá utilizar todo tipo de tácticas, como descender del aire por sorpresa y darles un susto de muerte. Entonces el medidor de sus pulsaciones subirá indicando que son más vulnerables.



GOTHAM CITY

La ciudad natal de Batman será el escenario principal para la próxima aventura en consola del «Hombre Murciélago», aunque no el único



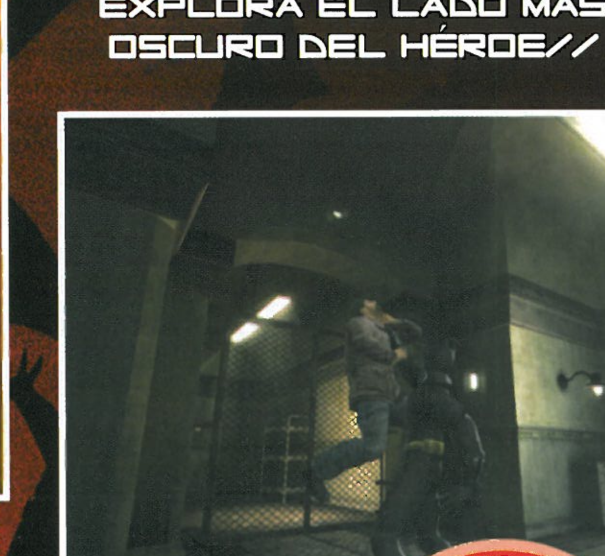
//EL NACIMIENTO DE BATMAN HECHO JUEGO POR EA GAMES//

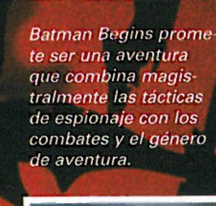
Los estudios internos de desarrollo de **Electronic Arts** no paran de darnos una sorpresa tras otra. La última viene dada por uno de los personajes más conocidos de **DC Cómics**, que vuelve a perderse en las ondas digitales de entretenimiento con ***Batman Begins***, de la mano de **EA Games** y **Eurocom**. El juego, que verá la luz en **PS2**, **Xbox** y **GameCube**, está basado en la película homónima de Chris Nolan, (director, entre otros largometrajes, de *Memento*) y que será estrenada al mismo tiempo que el juego se ponga a la venta, en junio de 2005. Él ha sido el elegido para mostrar la cara más terrenal y, hasta cierto punto, siniestra del «Hombre Murciélago». El elenco de actores resulta impresionante, con Christian Bale (protagonista de *American Psycho*) como Bruce Wayne, acompañado por secundarios como Michael Caine, Morgan Freeman, Gary Oldman, Liam Neeson o Ken Watanabe, el que fuera último samurái junto a Tom Cruise. ***Batman Begins***, como su nombre indica en inglés, se remonta al nacimiento del superhéroe. Bruce Wayne no puede quitarse de la cabeza la idea de la venganza, desde que sus padres fueran asesinados en su presencia cuando era niño, y se ha convertido en la fuerza que guía su vida. Por dicho motivo se pierde en un largo viaje a Oriente, donde pide consejo a un *ninja*, Ra's Al Ghul (Ken Watanabe). Pero el gran descubrimiento se produce en casa, cuando por fin Bruce regresa a Gotham City y encuentra una cueva bajo su mansión. En el misterioso agujero halla un traje que le otorga una nueva personalidad con la que infundir miedo a ▸

¡¡¡REPORTAJE EXCLUSIVO!!!

//BATMAN BEGINS EXPLORA EL LADO MÁS OSCURO DEL HÉROE//



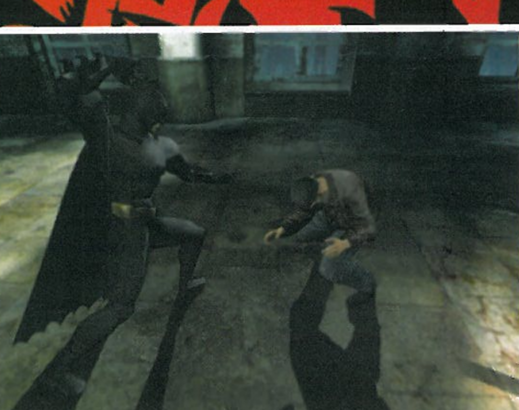




Batman Begins promete ser una aventura que combina magistralmente las tácticas de espionaje con los combates y el género de aventura.

EN EL CIELO

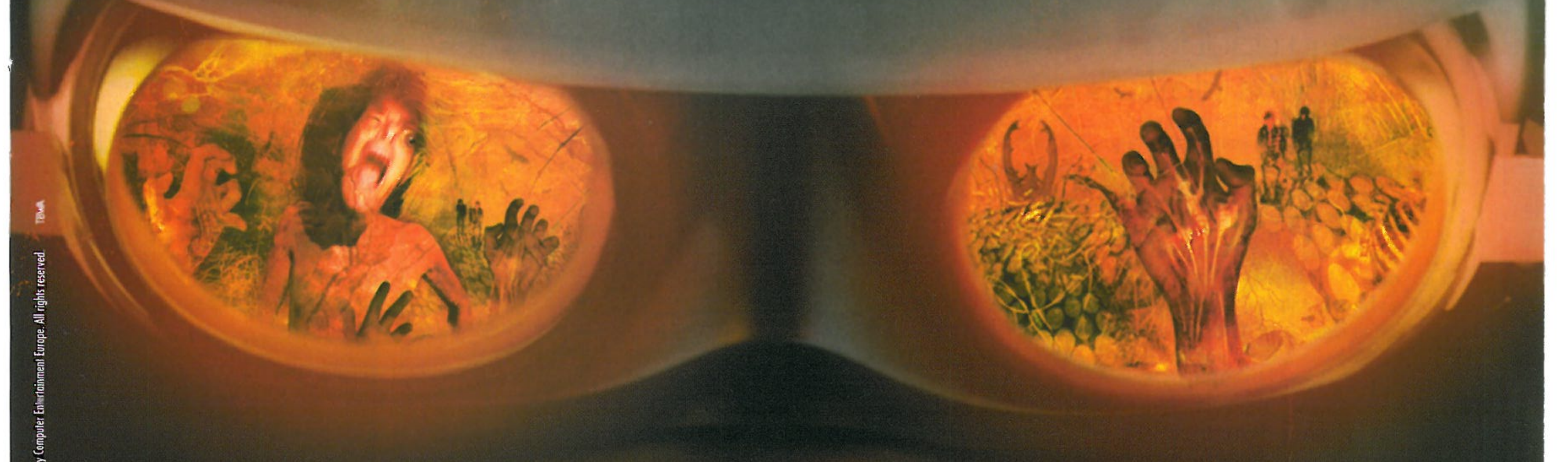
Una vez más el característico símbolo de Batman presidirá el plomizo firmamento de Gotham City, al menos mientras sea capaz de tener a raya el mal





los criminales que asolan su ciudad, Batman. El juego basado en esta película está siendo dirigido por Reid Schneider, responsable entre otros títulos de *Splinter Cell*. En el equipo también se encuentra J.T. Petty, encargado de adaptar el guión, y participó también en la creación de las aventuras de Sam Fisher. La influencia del juego de **Ubi-Soft** se deja notar en el estilo gráfico de ***Batman Begins***. Es más, incluso parece un *Splinter Cell* protagonizado por Batman. Por ahora, sabemos que la aventura seguirá el argumento de la película plasmando la atmósfera oscura que se ha intentado dar al largometraje. Bruce Wayne, convertido en un experto en artes marciales, repartirá «estopa» entre sus contrincantes, aunque también tendrá que utilizar otras tácticas, como la infiltración y el miedo.

Dicen que los ojos son el espejo del alma



"Su punto fuerte será la ambientación. ¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2 está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)



Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM
CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

PlayStation 2

Género > Acción/Aventura Formato > DVD ROM Compañía > Capcom
Programador > Capcom Studio 2 País > Japón

Shadow Of Rome

Los creadores de Onimusha se trasladan hasta la Roma clásica y los sanguinarios gladiadores

El pasado 4 de noviembre Keiji Inafune y Yoshinori Ono visitaron las oficinas de **Electronic Arts** en Madrid. El motivo: presentar su nueva creación, ***Shadow Of Rome***, un juego de «romanos» que se ha inspirado en las grandes obras cinematográficas del género, Ben-Hur o Gladiator son algunas de sus principales fuentes. Keiji Inafune, creador de las sagas *Mega Man* y *Onimusha: Warlords* es el principal responsable de ***Shadow Of Rome***. Como explicaba durante la presentación, «Se nos ocurrió la idea de desarrollar un juego sobre gladiadores, pero pensamos que sacar sólo las luchas en el circo sería demasiado repetitivo y entonces decidimos inventar un segundo personaje, Octavius que le diera un toque de aventura más clásico con sigilo y enigmas que resolver, como complemento a los niveles de acción de Agrippa». La historia del juego gira realmente sobre este último personaje que muy al estilo de la película Gladiator tendrá que convertirse en un luchador del Coliseo romano para descubrir al auténtico asesino de Julio César y librar así a su padre de una muerte segura. Las similitudes con la película de Ridley Scott no se termi-

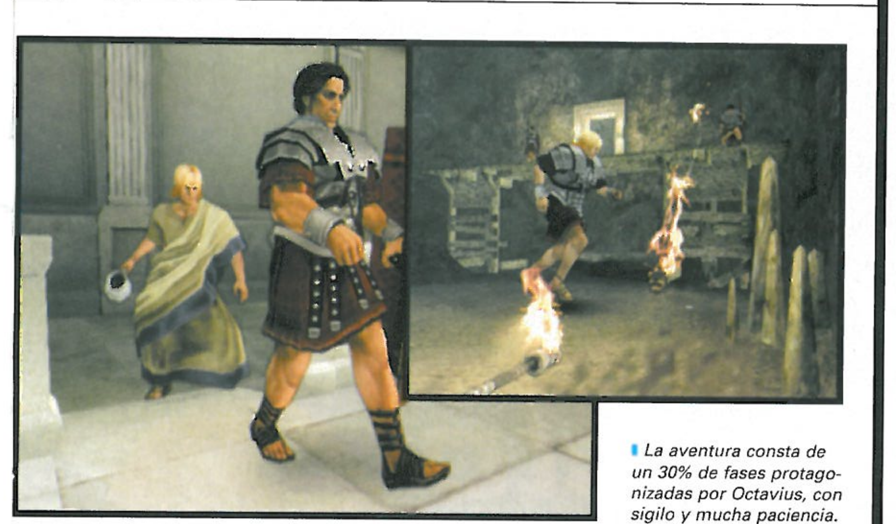
El Coliseo

Todo ***Shadow Of Rome*** gira en torno al espectáculo más grande del Imperio Romano, el circo de gladiadores. No en vano, el objetivo del protagonista será convertirse en un auténtico *Gladiator* para desenmascarar al asesino de César.



BEN-HUR
Como en la superproducción de los años 50, uno de los momentos estelares del juego se produce con la carrera de cuádrigas

Las avanzadillas romanas en tierras germánicas también sirven de inspiración.



La aventura consta de un 30% de fases protagonizadas por Octavius, con sigilo y mucha paciencia.

nan en la profesión del protagonista, también hay una secuencia que recuerda a la carga de las tribus germánicas contra las tropas comandadas por Russell Crow. La espectacularidad de las imágenes del juego no se limita únicamente a las secuencias *FMV*, el motor gráfico es una versión mejorada del de *Onimusha 3*. Es decir, el entorno está completamente recreado en 3D y se han utilizado muchos más efectos consiguiendo un estilo mucho más natural en el juego de «romanos» que en el de samuráis. El equipo de desarrollo ha viajado por media Europa, recorriendo localizaciones que les sirvieran de inspiración para reproducir Roma y los emplazamientos que aparecen en el juego. Incluso visitaron Barcelona, además de Pompeya, el sur de Francia y, por supuesto, la Ciudad Eterna. Uno de los principales distintivos de ***Shadow Of Rome*** es que cuenta con dos estilos de juego muy bien diferenciados. Mientras que Agrippa se encargará de ganarse una reputación en el Coliseo a base de golpes en impresionantes y sanguinarios combates, Octavius hará el trabajo más «cómodo», intentando infiltrarse en el Senado para investigar sobre el asesinato del César. Dentro del catálogo de próximos lanzamientos de **Capcom** nos encontramos ante una auténtica maravilla a la que hacer un sitio en la estantería. **R. DREAMER**

//Shadow Of Rome recrea toda la crudeza y bestialidad de los combates de gladiadores//



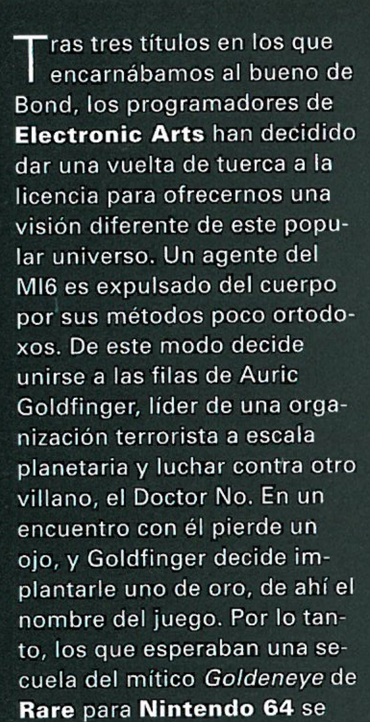


Género > Acción Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Los Ángeles País > EE.UU.

GoldenEye: Agente Corrupto

Olvida a Bond y únete a las fuerzas del mal

ESCENARIOS
Desde *Fort Knox* a la guarida del Dr. No, pasando por Hong Kong los parajes a visitar están sacados de los filmes



El poder llevar dos armas a la vez añade muchas posibilidades al juego.

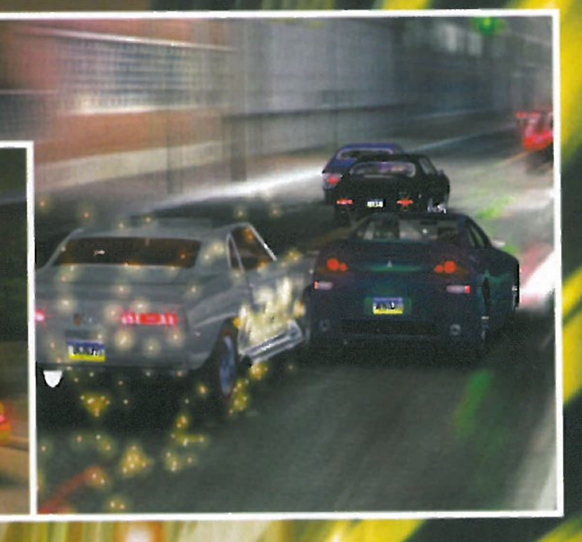
Tras tres títulos en los que encarnábamos al bueno de Bond, los programadores de **Electronic Arts** han decidido dar una vuelta de tuerca a la licencia para ofrecernos una visión diferente de este popular universo. Un agente del MI6 es expulsado del cuerpo por sus métodos poco ortodoxos. De este modo decide unirse a las filas de Auric Goldfinger, líder de una organización terrorista a escala planetaria y luchar contra otro villano, el Doctor No. En un encuentro con él pierde un ojo, y Goldfinger decide implantarle uno de oro, de ahí el nombre del juego. Por lo tanto, los que esperaban una secuela del mítico *Goldeneye* de **Rare** para **Nintendo 64** se verán decepcionados, aunque la nueva propuesta de **EA** para estas Navidades tiene muchos elementos para conquistar a un gran espectro de usuarios. Se trata de un *shooter* en primera persona en el que se han introducido algunas novedades, como el hecho de poder manejar dos armas al mismo tiempo, la posibilidad de tomar rehenes y utilizarlos como escudos humanos o los poderes que le confiere su ojo biónico al protagonista (escudo, reflectante, invisibilidad, etc.) Las misiones y escenarios recurren a escenas clásicas de las películas de Bond, y harán acto de presencia rostros muy populares para los aficionados a esta saga, pertenecientes a todas las épocas. DANI3PO

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Take Two
Programador > Rockstar San Diego País > Estados Unidos

Midnight Club 3

Los reyes de las carreras ilegales se apuntan a la moda del Tuning





VEHÍCULOS REALES
Rockstar ha contado con la colaboración de *Dub Magazine* para recrear con realismo todos los vehículos



Los creadores de la revista de *Tuning* más «macarra» de la costa Oeste estadounidense se unen a **Rockstar San Diego** para ofrecernos un título de conducción que refleja, de la forma más realista, la moda americana del *Tuning* de lujo y las carreras clandestinas que allí se celebran. Siguiendo los pasos de su anterior entrega, origen de éxitos como *Need For Speed Underground* (por mucho que a algunos les pese), el título de **Rockstar** nos pondrá al volante de un vehículo, coche o moto (en esta ocasión, real), que ahora podremos «tunear» hasta límites insospechados, en carreras ilegales en las que podremos movernos por cualquier sitio (no hay circuito definido). Esta vez las carreras se llevarán a cabo en Detroit, San Diego y Atlanta. Si lo tuyo es el juego a través de Internet, ***Midnight Club 3: Dub Edition*** ofrecerá opciones multijugador On-line para un máximo de ocho competidores. DOC



Neuropirateo

Mediante esta técnica el piloto protagonista, si se acerca lo suficiente a un mecha enemigo, podrá hacerse con su control introduciendo una serie de comandos en un tiempo limitado.

Acción
DVD'ROM
Microsoft
Fasa Studio
Estados Unidos

Mechassault 2: Lone Wolf

Uno de los clásicos de Xbox se actualiza

El universo *Battle Tech* volverá a principios de 2005 a visitar la consola de **Microsoft**. Tras el éxito de la primera entrega (sobre todo en lo que juego On-line se refiere) los programadores de **Fasa Studios** han recreado un mundo futurista en el que las armas de destrucción masiva son unos tanques bípedos de quince metros de altura. En la presentación que tuvo lugar recientemente en Madrid, los creadores nos comentaron cuáles eran las principales novedades de esta secuela. Para empezar, ahora el piloto humano puede salir de los mechas y evolucionar por el escenario con su *Battle Armor*, una armadura con todo tipo de funciones. De esta manera podremos elegir en qué tipo de vehículo queremos montar, aunque no estarán todos disponibles desde el principio. El modo Campaña ha sido mejorado para ofrecer una aventura realmente consistente (con una trama interesante), y los escenarios dejan de ser simplemente exteriores para reproducir ciudades con todo tipo de detalles, donde los edificios se derrumbarán de manera impresionante por la acción de los mechas. **DANI3PO**

Los programadores han querido potenciar el argumento del juego.

Shoot'em-up · DVD-ROM · Compañía > LucasArts · Pandemic Studios · País > Estados Unidos

Mercenarios
El Arte De La Destruccion

Tres soldados a sueldo contra todo un ejército



La oferta de vehículos es impresionante: coches, autobuses, motos, etc.

VEHÍCULOS
Jeeps, humvees y helicópteros estarán a tu alcance tras ser adquiridos a la mafia rusa, o bien puedes «levantárselos» al enemigo

El nuevo trabajo de **Pandemic Studios** para **LucasArts** se aleja del universo *Star Wars* para convertirnos en mercenarios, perros de la guerra con métodos poco ortodoxos, en una misión auspiciada por la ONU: capturar al loco que está a punto de volar por los aires las dos Coreas. Tres personajes a elegir, 52 misiones y la espectacular física del motor gráfico *Havoc* son las señas de identidad de un *shooter* repleto de acción que se convertirá en el único lanzamiento de **LucasArts** para 2005 que no estará inspirado en *Star Wars*. Aun así, en la presentación parisina de ***Mercenarios***, Chris Susen (jefe de producto) desveló que el juego incluirá dos personajes secretos, uno de ellos un cazarrecompensas muy popular. ¿Boba Fett en Corea del Norte? Que Dios nos coja confesados... NEMESIS

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Konami
Programador > KCET/Yuke's País > Japón

Rumble Roses

Konami y Yuke's elevan la lucha libre a «otro nivel»

A medida que crece la media de edad de los usuarios (la generación **SNES** hace tiempo que cumplió los 18 años), el mercado de los videojuegos va haciéndose cada vez más adulto. Primero fue la violencia y ahora le ha tocado el turno al erotismo. Juegos hasta ahora impensables de ver en consola como *Leisure Suit Larry* llegan a las tiendas y hasta **Konami** se ha subido al carro, firmando un simulador de lucha libre femenina que cortará la respiración a más de uno. Viendo en acción ***Rumble Roses*** es inevitable no acordarse de *Dead Or Alive Xtreme Volleyball.* Al igual que hiciera **Tecmo** con aquel título de culto para **Xbox**, **Konami** ha puesto toda la carne en el asador en lo referente al diseño y la animación del elenco femenino del juego. Con más de 10.000 polígonos por cabeza, cada una de las 11 luchadoras de ***Rumble Roses*** es un milagro gráfico en movimiento, obra de **Yuke's**, uno de los mayores expertos mundiales en la creación de juegos de *wrestling*. El motor gráfico del último *WWE Smackdown!* ha servido de andamiaje a este delirio de bikinis, chicas explosivas y lucha en barro que acaba de ponerse a la venta en EE.UU. acompañado de una frase publicitaria que enmarca perfectamente el espíritu del juego: «Aunque pierdas, has ganado». NEMESIS

//Rumble Roses dejará a mas de un jugador al borde del infarto//

Antes de cada combate seremos obsequiados con una secuenci de presentación de cada luchadora.



LUCHA EN BARRO

El deporte nacional de los bares del Profundo Sur de EE.UU. ha sido fielmente recreado en ***Rumble Roses***

El efecto del barro sobre las luchadoras es uno de los detalles técnicos más deslumbrantes de Rumble Roses

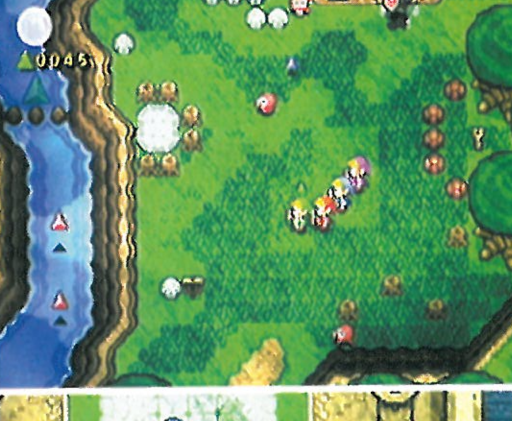
Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo
Programador > Nintendo País > Japón

THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

Nintendo logra la más perfecta comunión entre GBA y GameCube

Lo que nació como una demostración para la feria E3 de 2003 de las posibilidad de conexión entre **GC** y **GBA** ha acabado dando forma a uno de los *Action RPG* más sorprendentes del año. Escenarios del clásico *A Link To The Past*, la mecánica del *Four Swords* de **GBA**, personajes de *The Wind Waker* y otros ingredientes han sido sabiamente mezclados por **Nintendo** para crear una inolvidable experiencia multijugador, para la que se requieren 4 **GBA** y sus respectivos cables de conexión a **GC**. A primera vista, ***Four Swords Adv.*** parece una versión mejorada de *A Link To The Past*, con cuatro jugadores. La magia se descubre cuando uno de ellos entra en una casa o una cueva. En ese momento la acción se traslada a la pantalla de la **GBA**, mientras los demás siguen en el exterior, en la pantalla de TV. Como en el *Four Swords* de **GBA**, los puzzles están diseñados para exigir la colaboración de los cuatro jugadores y para incentivar su avaricia. Además de las 20 horas de juego que ofrece la aventura central, **Nintendo** ha incluido 8 minijuegos y un modo *Deathmatch* que sacará lo peor de vosotros. No os perdáis la *Review* del proximo mes si queréis saber más. NEMESIS

> //Uno de los Action RPG más sorprendentes del año//



Un espectacular zoom se encargará de ampliar el campo de visión del juego cuando los jugadores estén distanciados entre sí.



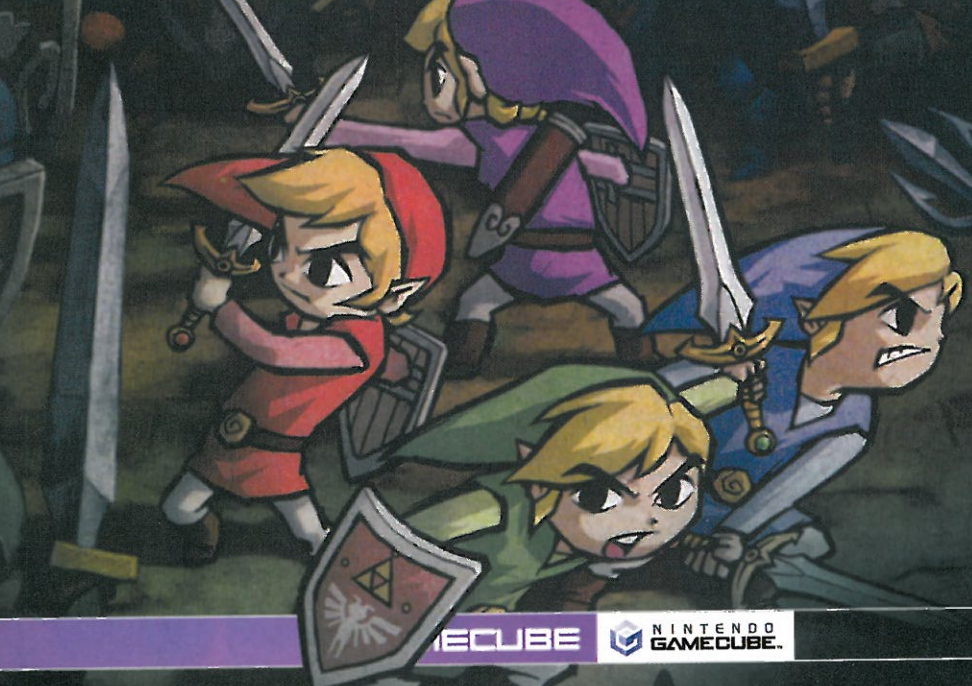


SÓLO O CON 3 AMIGOS

Aunque se pierde en diversión, ***Four Swords Adventure*** también permite un sólo jugador que controlará a los cuatro Link al mismo tiempo







LA LEYENDA VUELVE

JAK3™

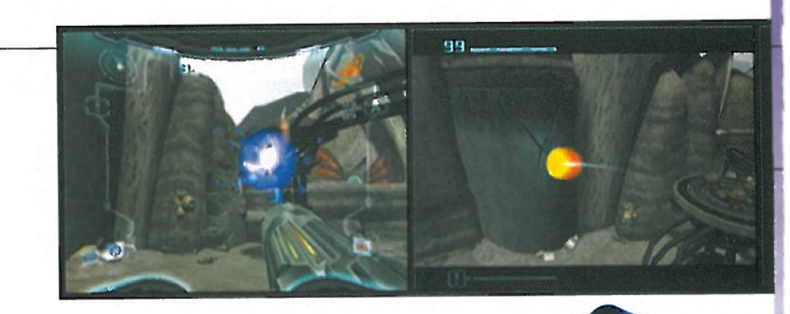
12+
www.pegi.info

NAUGHTY DOG

¿quién se apunta?

PlayStation.2

www.jak3-game.com



Género > **Shooter/Aventura** Formato > **Mini DVD-ROM** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Retro Studios** País > **Estados Unidos**

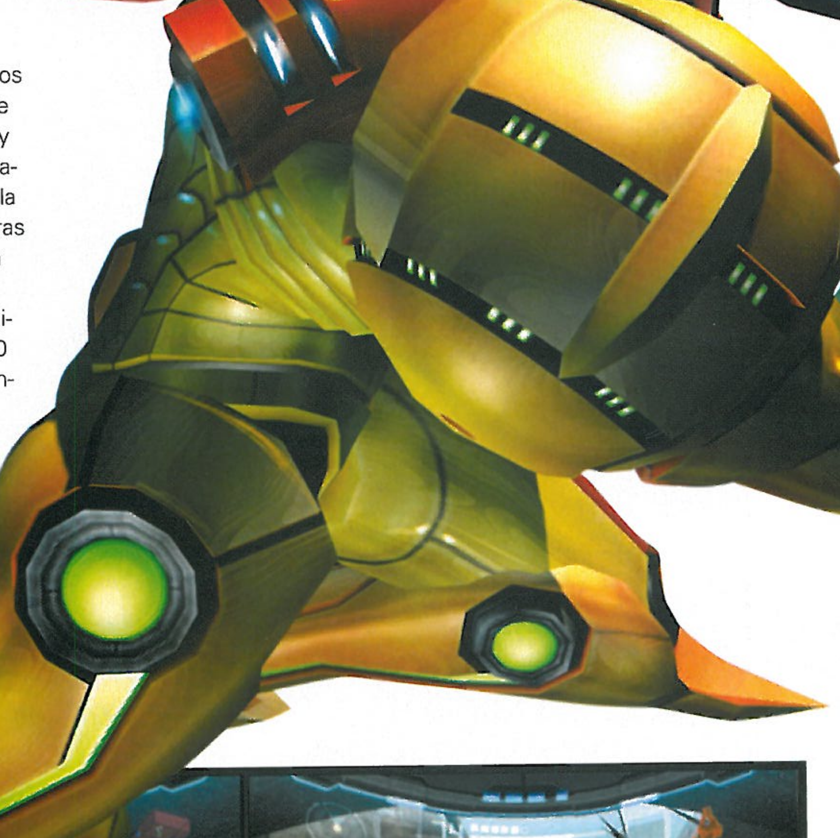
Metroid Prime 2: Echoes



Batalla entre la luz y la oscuridad en el nuevo título protagonizado por Samus

Tras el sorprendente paso a las 3D experimentado por *Metroid* con la primera entrega de *Prime*, desafiando problemas como la cancelación del primer proyecto y dejando atrás años de aventuras, disparos y plataformas 2D, llega ***Echoes***, el que sin duda se convertirá en el mejor *shoot'em-up* creado para **GameCube**. En su intento por socorrer a una nave de las tropas de la federación, Samus Aran es arrastrada por una tormenta cósmica hasta el planeta Aether, territorio hostil en el que luz y oscuridad mantienen una eterna batalla. Nada más llegar al planeta, Samus es atacada por unos oscuros seres, los *Ings*, y entre ellos una versión maligna de su cuerpo, denominada Dark Samus, y todas sus habilidades y armas especiales son robadas. A lo largo de nuestro periplo en la piel de Samus, **Retro** nos ha preparado una buena cantidad de *puzzles* convertidos en Morph-Ball, aliados en forma de *Luminoth*, rivales de los *Ings* y poseedores de la luz; y enigmas que nos llevarán de la oscuridad a la luz durante las 20 horas del modo Historia. La vida útil del juego no está representada únicamente por estas 20 horas, ya que se ha incluido un divertido modo multijugador para cuatro personas a través de *split-screen*, que aunque no puede igualar al mismo modo de títulos como *Halo 2* o *Killzone*, le da más vida y diversión al título de

//Retro Studios repite en control, desarrollo y diversión//



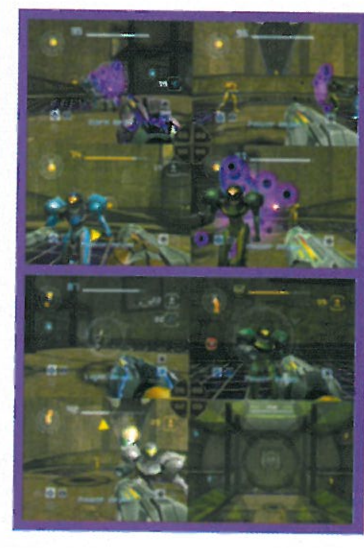
Al poco tiempo de llegar al planeta Aether, Samus será despojada de sus habilidades y sus armas por una enigmática silueta denominada Dark Samus.

NUEVOS VISORES

Rayos X y visión termal han dado paso al visor oscuro y al visor eco, que convierte el sonido en imágenes

Modo Multiplayer

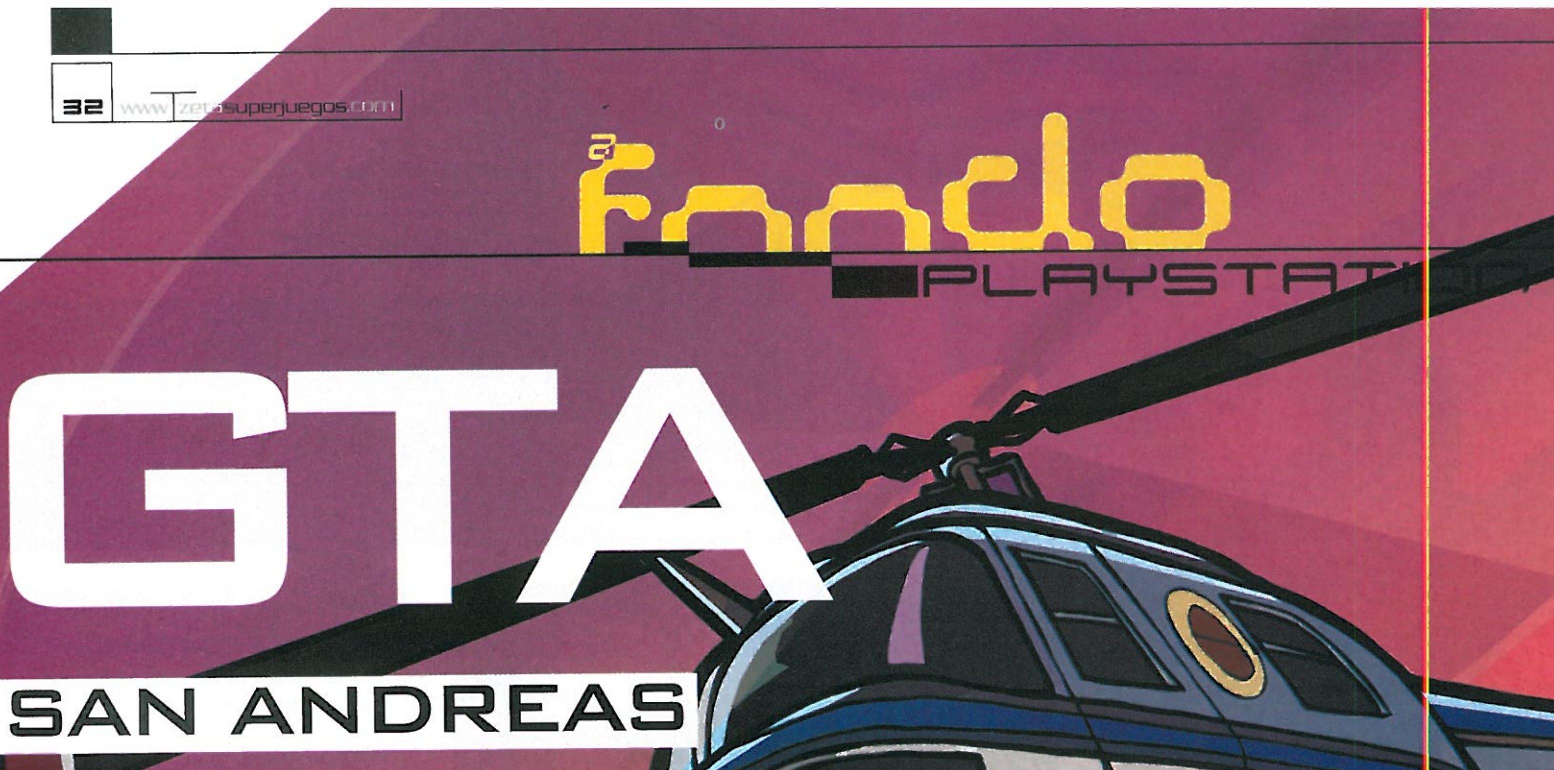
Junto a las 20 horas que se supone dura el modo Historia del juego, encontraremos otras formas de alargar la vida de ***Echoes***. El nuevo modo multijugador permite combates, a través de *split-screen*, de un máximo de 4 jugadores. No es *Halo 2* ni *Killzone*, pero es mucho más de lo que se podía esperar de un *Metroid*.



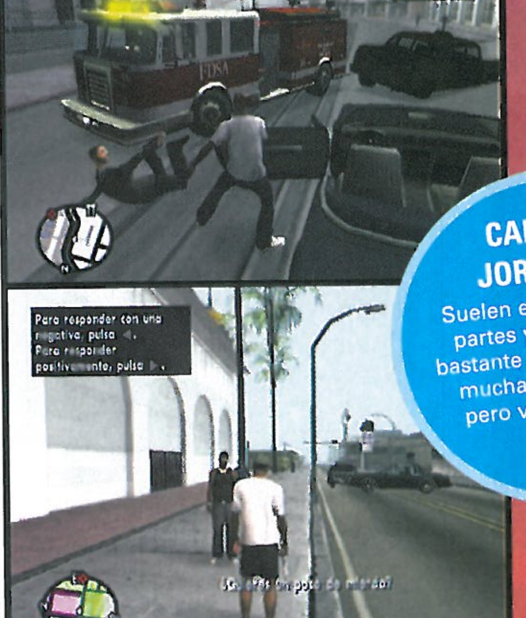
Nintendo. Esta no es la única novedad jugable, ya que ***Echoes*** presenta una gran cantidad de posibilidades, armamento y nuevas habilidades. Samus tendrá que hacer uso de diferentes armas que afectan a seres de la luz y la oscuridad, utilizando el láser de luz para deshacerse de los *Ings;* y el láser oscuro para abrir puertas y barreras, y activar determinadas máquinas. El control de Samus, para regocijo de seguidores de la saga y en especial de *Metroid Prime*, se ha mantenido idéntico al de la primera entrega, poniendo las cosas difíciles a los aficionados de los *shoot'em-up* en primera persona, ya que el movimiento de Samus no está dividido entre los dos *sticks* analógicos. Técnicamente, ***Echoes*** a primera vista es muy similar a su antecesor, pero en cuanto llevemos jugando unos minutos y veamos el detalle con el que han sido creados los inmensos escenarios del juego, los efectos gráficos y las escenas de introducción (todas generadas con el motor gráfico) comprobaremos que los dos años de desarrollo de esta segunda entrega 3D de la saga *Metroid* han afectado a algo más que su desarrollo y argumento. En el número que viene os mostraremos cuanto da de sí la nueva entrega de *Metroid*. DOC



//Luz y oscuridad son clave en el desarrollo de Echoes//



GTA
SAN ANDREAS



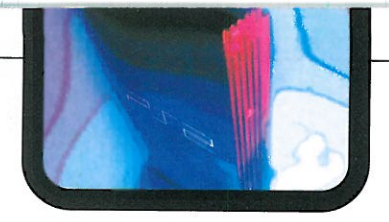
CAMELLO JOROBADO
Suelen estar por todas partes y además son bastante chulitos. Llevan mucha pasta encima pero van armados...

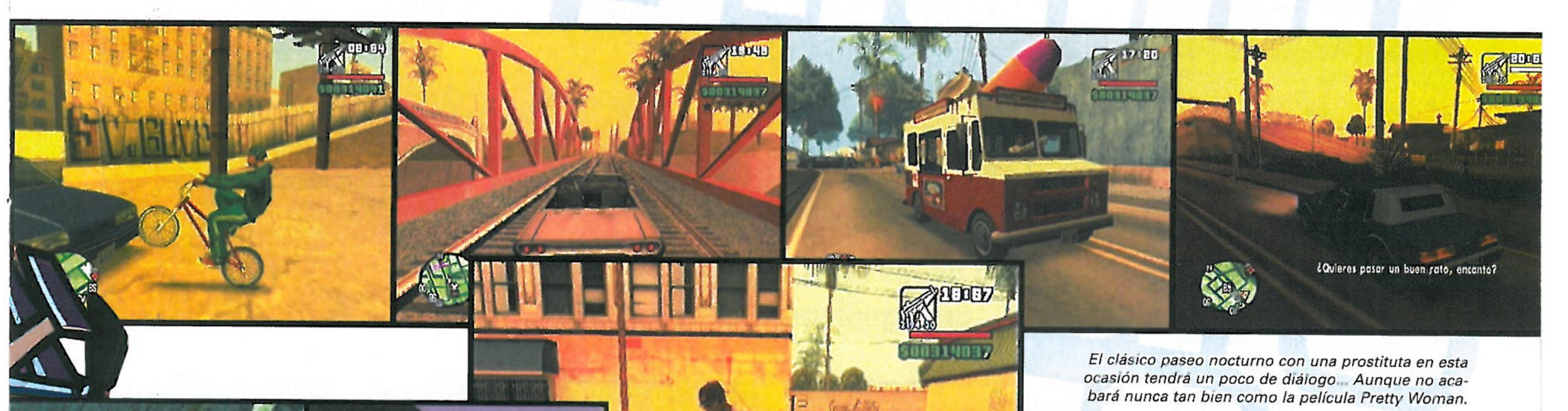
Cuando uno se enfrenta a un juego como ***GTA: San Andreas***, acaba por tener la misma sensación que el escalador que se plantea coronar el Everest por primera vez. Aunque antes de afrontar un reto así ya se ha enfrentado a otras empresas de gran envergadura, sabe que atacar el techo del mundo requiere una preparación especial. Pues podemos decir que ***GTA: San Andreas*** será un auténtico Everest... Incluso para los que ya se enfrentaron a sus dos antecesores en **PS2** y salieron airosos. Si *GTA 3* y *GTA Vice City* tenían de todo y unas dimensiones desconocidas en el género, ***GTA: San Andreas*** multiplica el factor tamaño (y la diversión) por cinco. Pero lo mejor y más importante es que esta nueva edición no es más de lo mismo.

Esta nueva entrega supone un verdadero salto en todo lo que se refiere a calidades y también es, sin duda, el *GTA* más variado e innovador de los tres **de PlayStation 2**. El diseño de las misiones centrales, la columna vertebral de un juego con tantas cosas por descubrir, es poderoso y demuestra la gran capacidad de **Rockstar** para compaginar un gran número de objetivos con una gran diversidad en el desarrollo de las fases. Por poner un ejemplo cualquiera, en toda la primera ciudad no hallaréis ni una sola misión en la que haya que hacer algo similar a otra. Viendo otros títulos del género, la diferencia es absolutamente abismal. Aquí las posibilidades de seguir nuestro propio camino son mucho mayores y la sensación, lógicamente ilusoria, de libertad de decisión y de elección mucho más real. Los personajes aparecen poco a poco, casi caprichosamente y todo sucede de tal manera que se puede decir que cada uno vivirá la misma aventura pero desde perspectivas bien distintas. Eso no ocurre en el resto de juegos.

Por si eso no fuera ya suficiente, los nuevos elementos incorpora-

> //Es un juego mucho más grande y variado que sus antecesores y, sobre todo, un excelente ejemplo de cómo innovar sin perder la esencia de una gran saga//





El clásico paseo nocturno con una prostituta en esta ocasión tendrá un poco de diálogo... Aunque no acabará nunca tan bien como la película Pretty Woman.

A la moda

Aunque casi siempre es una cuestión meramente estética, en otras ocasiones deberemos hacernos con la ropa apropiada para una determinada misión. En el ropero de nuestras casas estarán todas las prendas que hayamos comprado.



Peluquería

Pasa algo parecido con el tema de la ropa pero, si en plena persecución, nos hacemos un cambio de imagen la policía nos dejará en paz. Los tatuajes y el peinado afectan también a la imagen que van a tener de nosotros los demás.



//La musculatura del protagonista aumentará si vamos mucho al gimnasio//

dos en ***GTA: San Andreas*** (alimentación, ropa, peinado, tatuajes, gimnasio, etc.), terminan por acrecentar aún más la sensación de que cada uno hace su propio periplo. El argumento pone en escena los elementos comunes de la historia y el jugador, con sus actos y decisiones, dibuja el ritmo de la acción y la secuencia de los hechos. Es como una película en la que el espectador pudiera decidir cómo se va a desarrollar todo o el orden de aparición de los actores.

Ya es tradición que los programadores de **Rockstar** tomen elementos y situaciones de algunas películas y en esta ocasión también abundan los guiños a secuencias famosas de algunos filmes de acción. Si en *GTA: Vice City* se podían encontrar personajes y momentos de películas como *Atrapado Por Su Pasado* o *El*

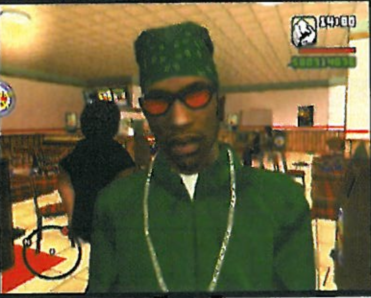


Toma la ciudad

Ha sido uno de los objetivos que más nos ha gustado de todo el juego. Debemos infiltrarnos en territorio enemigo para provocar una guerra de bandas. Ellos llegarán a defender esa zona del barrio en varias oleadas. Si les vencemos, esa parte de la ciudad será nuestra y tendrá nuestro color en el mapa. Las bandas rivales intentarán recuperarlas cada cierto tiempo y deberemos acudir urgentemente a impedirlo.







//Uno de los retos del juego será que el protagonista se eche novia//



La ambientación de las calles de las tres ciudades de GTA: San Andreas está realmente trabajada. En los barrios latinos abundan las imágenes religiosas.

UN BUEN CONSEJO

Cuando tengáis algo de dinero, pasaros por la casa de apuestas y jugar al caballo que pague más. Si hay suerte, salvar y repetir



Precio Del Poder, en ***San Andreas*** podemos toparnos, en una misma misión, con una persecución con olorcillo a *Terminator 2* y *Matrix Reloaded*. Lo que sea con tal de dar espectáculo.
Cualquier intento por abarcar todo lo que ofrece este título se nos antoja un tanto ilusorio. Todos lo vehículos imaginables, juegos de azar, objetos ocultos, fases para dos jugadores simultáneos, saltos acrobáticos, carreras ilegales, pruebas de habilidad con una bici o jugando al baloncesto, la posibilidad de robar en las casas, el reto de conseguir una novia, bailar con un coche con la suspensión trucada... Y un montón de cosas más, hacen de esta aventura la más compleja y sorprendente de toda la historia del videojuego. Por destacar algún asunto, nos ha dejado completamente alucinados la misión de conquista y defensa de los territorios de las ciudad de Los Santos. Sólo con esa fase podríamos estar jugando horas y horas sin cansarnos... Y no tendremos más remedio que hacerlo si queremos lograr la supremacía de nuestra banda y el respeto total de los nuestros. Una vez que el protagonista alcance cierto estatus, podremos reclutar a otros miembros de nuestro grupo para que nos acompañen en la mayoría de las incursiones. Y es que en este juego también se puede interactuar con los demás. Impresionante.







UNA BÚSQUEDA PELIGROSA...

... POR LA SUPERVIVENCIA, LLENA DE AVENTURAS.

En un moribundo mundo llamado Sylvarant, la leyenda cuenta que un día un Elegido aparecerá entre la gente y la tierra renacerá. Después de que un feroz ataque por una misteriosa raza dejase su ciudad en ruinas, el Elegido y sus amigos se embarcan en un peligroso y arriesgado viaje para abrir la puerta entre dos mundos entrelazados y restablecer el maná que fluye entre ellos.

Tales of Symphonia recrea uno de los juegos de batalla más fieros y con más acción jamás creado. Un exclusivo combate en tiempo real te deja un control absoluto de tus personajes durante el combate, utilizando cientos de hechizos y combos. Una experiencia épica con fascinantes escenarios en 3D y escenas animadas hechas a medida por el renombrado artista Kosuke Fujishima.







WWW.NINTENDO.COM





DOS JUGADORES
En determinados puntos encontraremos divertidas fases para dos jugadores simultáneos.



BAILA MORENO
Son fases de habilidad en las que habrá que pulsar con precisión los botones que nos indican.



PINTADAS
Las bandas rivales marcan sus zonas con grafittis. Nosotros deberemos eliminarlos.



EL RESPETO
Las misiones completadas nos servirán para que nos respeten y nos sigan.



GIMNASIO
Para ejercitar los músculos y aprender técnicas de lucha, nada mejor que el gimnasio.



A comer

Otra de las novedades del juego es que ahora tendremos que alimentar al personaje. Cuando la barra de la vida esté tocada, comer volverá a restituirla. Ojito con los kilos de más.



//Hay que lograr el máximo respeto de nuestra propia banda//

Cuando vamos descubriendo que las habilidades (conducir, bucear, correr, luchar, etc.) evolucionan y progresan según las ejercitemos, ya estaremos completamente enganchados al juego. Han cambiado los objetivos y han desaparecido elementos clásicos (masacres, objetos ocultos...), pero ***GTA: San Andreas*** lo tiene todo para conquistarnos. Todo lo que nos contaron es cierto y hay un montón de sorpresas que jamás nos adelantaron. Pasarán las horas, los días y las semanas y aún estaremos en unos porcentajes casi insignificantes. Alguno pensará que se trata de la misma historia de siempre, pero se equivoca más que en ninguna otra ocasión. Su error será «sólo» cinco veces mayor de lo esperado. ***GTA: San Andreas*** es el más grande. **DE LÚCAR**

Género > Aventura/Acción   Formato > DVD-ROM   Compañía > Take 2   Programador > Rockstar   Jugadores > 1-2
Ciudades > 3   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (400 KB)

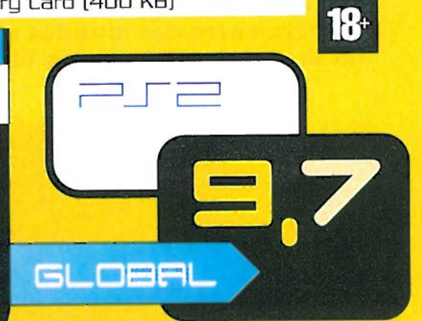
18+

GRÁFICOS 9,6
Un trabajo excepcional que mejora a sus antecesores en el detalle de los escenarios, la calidad de las texturas y la animación de los personajes. Mucho más realista y también más variado en escenarios.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora está bastante bien y cuenta con unos cuantos estilos musicales entre los que elegir. El único «pero» que le ponemos es que al que no le guste demasiado el Rap lo lleva un poco claro.

JUGABILIDAD 9,7
Por cantidad de cosas por hacer y variedad en el desarrollo de las misiones, es el GTA más divertido y jugable que hemos probado. Debería ser el modelo a seguir por toda gran saga de cualquier género.

DURACIÓN 9,9
Sí, es cierto que es cinco veces más grande que su antecesor, estamos ante uno de los juegos más largos de la historia del videojuego. Nos llevará mucho, mucho tiempo completar todo el juego.




DAME LA BOLA O TE VOY A
NO SI YO PRIMERO TE
COMO SALGA OS VOY A A LOS DOS
PlayStation 2
Para cuando el diálogo deja de funcionar.
Ratchet & Clank 3. Humilla a tus colegas online o con el Multitap usando 15 nuevas armas regulables, 7 sofisticadísimos artilugios y vehículos de combate preparados para la destrucción definitiva... siempre que el diálogo no haya funcionado.
INSOMNIAC
Para más ideas sobre cómo ajustar tus cuentas para la eternidad, entra en www.ratchetandclank3.com
¿quién se apunta?
PlayStation 2
Ratchet and Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. TBWA

fondo PLAYSTATION 2 / XBOX

CALL

El principal rival de la saga Medal Of Honor da el salto de PC a las consolas con 19 vibrantes fases de puro delirio shooter



La franquicia *Medal Of Honor* no sólo ha reportado prestigio y beneficios a **Electronic Arts**. También ha formado a múltiples equipos de programación, que tras abandonar el nido **EA**, se han establecido por su cuenta para crear nuevos *shooters* en primera persona, en directa competencia con la casa madre. La saga *Call Of Duty* nació en 2003 de esta forma (al igual que el fantástico *Men Of Valor* de **Xbox**, creado igualmente por antiguos componentes del equipo *MOH*), y es ahora cuando da el salto a las consolas, en una entrega totalmente nueva y diferente al original de **PC**. ***Finest Hour*** arranca en la decisiva contienda de Stalingrado, en la que murieron miles de soldados de ambos bandos. El gélido invierno y la feroz resistencia de los bolcheviques acabaron con las ambiciones de Hi-

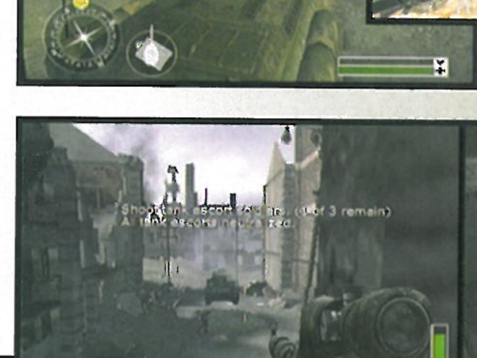


OF DUTY
FINEST HOUR

tler por conquistar el territorio soviético, como queda reflejado en las 8 primeras fases, donde el jugador llega a encarnar hasta a tres militares diferentes: un soldado de infantería, una francotiradora y un conductor de tanques. La variedad de personajes (a los anteriores hay que sumar dos norteamericanos y un británico) es una de las grandes innovaciones de ***Call Of Duty Finest Hour*** respecto a la franquicia *Medal Of Honor*, pero no la única. Tanto en el frente alemán (que comprende las últimas 7 misiones) como en el ruso, ***Finest Hour*** permite controlar diversos modelos de tanques con los que aplastar la *werchmacht* y los *panzer* alemanes. El resto del juego mantiene rigurosamente la mecánica de *shooter* en primera persona de *MOH*, con una impecable recreación de las localizaciones, armas y uniformes originales. Evidentemente, ***Finest Hour*** no puede competir gráficamente con el *Call Of Duty* de **PC**, pero acogiéndonos a los estándares de **PS2** y **Xbox**, podemos asegurar que *Spark Unlimited*, creadores del juego, han realizado un fantástico trabajo, tanto en ▶

HAGAMOS HISTORIA

Cada una de las tres campañas (Rusia, Norte de África y Alemania) es precedida de imágenes de la época



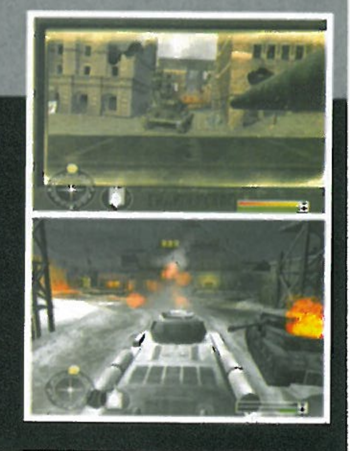
El británico Carlyle combatirá al Afrika Corps.





Un momento bastante inoportuno para quedarse sin balas.

Nada podrá detener a los carros blindados



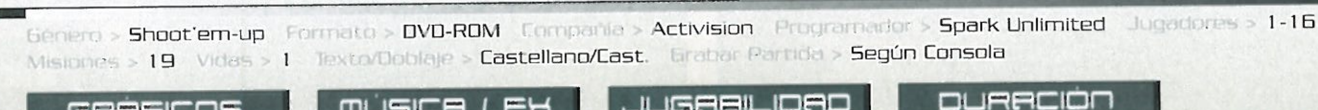
En momentos puntuales de la aventura dejarás de combatir a pie para controlar distintos modelos de tanques, tanto soviéticos como norteamericanos. En ambos casos, tus principales enemigos serán las divisiones *Panzer* y los *Panzershrek*, los *bazookas* de fabricación alemana. Para neutralizarlos cuentas con dos armas (cañón y ametralladora) y tres cámaras (interior, exterior y en tercera persona).



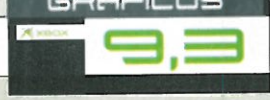
a fondo PLAYSTATION 2 / XBOX

▶ la ambientación como en el modelado y animación de los soldados, superando en muchos aspectos a las dos entregas de *MOH* para **PS2** y **Xbox**. Incluso le han «birlado» a **EA** el compositor oficial de los *Medal Of Honor*. Michael Giacchino, de actualidad ahora por haber creado la banda sonora de *Los Increíbles* (la última película de **Pixar**). La cinematográfica música de Giacchino y el *Dolby ProLogic II* se encargan de arropar los espléndidos gráficos de un juego que, sobre cualquier aspecto técnico, tiene en la jugabilidad su principal cualidad. Habrá que ver como contraataca **Electronic Arts** al trabajo de sus antiguos pupilos, pero está claro que tendrá que hacerlo muy bien para poder hacernos olvidar la calidad de ***Call Of Duty: Finest Hour***. Menudo fin de año nos espera a los amantes de los *shooters*: *Call Of Duty, Men Of Valor* y *KillZone*. Los tres, obras maestras. ➾ **NEMESIS**

VERSIÓN XBOX
Los usuarios de la máquina de **Microsoft** disfrutarán de unos gráficos más suaves y detallados


Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Spark Unlimited Jugadores > 1-16
Misiones > 19 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+



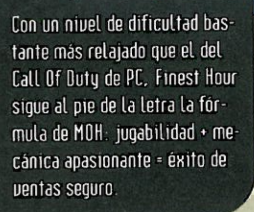




	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,1	9,4	9,1	9,3
PS2	9,2	9,1	9,4	9,1	9,3

GRÁFICOS: Como era de esperar, la versión Xbox aporta más suavidad y mejores texturas que la entrega PS2, aunque, en ambos casos, la calidad gráfica de Finest Hour es indiscutible. El arranque en Stalingrado es sensacional.

MÚSICA / FX: Michael Giacchino, compositor de los primeros Medal Of Honor, vuelve a deleitarnos con otra de sus dramáticas creaciones. Sonido ProLogic II y voces en castellano.



JUGABILIDAD: Con un nivel de dificultad bastante más relajado que el del Call Of Duty de PC, Finest Hour sigue al pie de la letra la fórmula de MOH: jugabilidad + mecánica apasionante = éxito de ventas seguro.

DURACIÓN: Junto a las 19 fases del modo Historia, las versiones Xbox y PS2 de Call Of Duty Finest Hour incorporan sendos modos On-Line para 16 jugadores, que alargan la vida del juego hasta el infinito.

MEJOR VERSIÓN



La entrega **Xbox** es algo superior gráficamente, pero ambas versiones son igual de recomendables.


Nintendo
GAMING 24:7
VUELVEN LOS 80
PRECIO ESPECIAL de Nintendo
19,99 €*
*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL
¡Vuelven los juegos de la consola NES que hicieron historia en los 80!
Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Pac-Man, Xevious, Excitebike, Ice Climber y Bomberman están aquí de nuevo en una nueva colección que rebosa la misma fuerza y diversión que en sus inicios.
No te la pierdas porque ahora la tienes disponible para Game Boy Advance o Game Boy Advance SP.
8 bit
Sencillos
Divertidos
GAME BOY ADVANCE

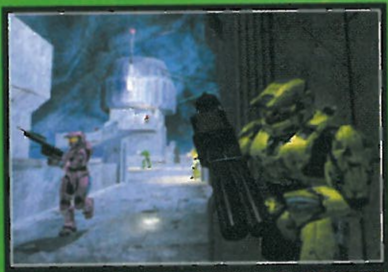
HALO 2



El rey de los shooters en pri-mera persona regresa para expulsar a todos los que han intentado usurpar su puesto

Xbox Live

Halo 2 incluye lo que muchos *fans* reclamaron en la primera entrega, cuando este servicio aún no estaba operativo. Se trata del modo multijugador a través de Internet más completo y divertido de la historia de las consolas. Una vez que comiences, no podrás parar.





PANTALLA PARTIDA
Para los que no estén conectados a Xbox Live, ***Halo 2*** incluye varias modalidades a pantalla partida, entre ellas la campaña cooperativa.

El motor gráfico no sufre en ningún momento cuando se divide la pantalla en cuatro.

Durante el largo proceso de creación de ***Halo 2*** (inicialmente su lanzamiento estaba previsto para el año pasado) todos los que confiábamos, y con razón, en el buen hacer de los programadores hemos pasado por variados estados de ánimo. Curiosidad al ver el primer material gráfico, ansiedad por ponerle las manos encima, decepción por los constantes retrasos... Y finalmente, desde hace unos días, un enorme sentimiento de plenitud, que debe de resultar similar a la satisfacción del deber cumplido por parte de **Bungie**. ***Halo 2*** es la más deslumbrante pieza de *software* Occidental, un juego del que se hablará durante años y que convierte definitivamente a **Xbox** en un «must have». Cada uno de sus apartados ha sido cuidado con un mimo exquisito. Comenzando por el argumento, una obra maestra de ingeniería narrativa y que supera con creces a la mayoría de las producciones audiovisuales de ciencia ficción recientes. La amenaza de los *Covenant* sigue presente, y es-



SCORPION
Este gigantesco tanque protagoniza una de las secuencias de juego más memorable de ***Halo 2***. Su potencia no tiene igual

El poder llevar dos armas al mismo tiempo es una de las grandes novedades del juego. Sin embargo, no todas admiten esta opción y no podremos lanzar granadas ni realizar ataques cuerpo a cuerpo.

ta vez La Tierra será un nuevo campo de batalla. Después, sorprendentemente, el planteamiento da un giro de 180 grados (no os lo desvelaremos, claro) y nos ofrece una visión completamente diferente. En realidad la aventura es una sorpresa continua, pero tan bien llevada que en ningún momento nos parece incoherente. En el centro de todo este mare mágnum de personajes, intrigas y variadas situaciones se alza altiva la figura del *Master Chief*, que ya ha pasado a engrosar las filas de los más carismáticos y reconocibles protagonistas de la historia de los videojuegos. Su determinación, impenetrabilidad y ese halo de misterio que le rodea (entre otras cosas por el hecho de que nunca lleguemos a verle el rostro) harán que se quede para siempre grabado en nuestra retina. Podríamos avanzar de hecho en el juego sólo por seguir viendo las escenas, pero esto no será necesario. Desde la primera secuencia en la que los *Covenant* abordan una nave humana (con la mala suerte de que el *Master Chief* estuviera en ella) hasta el epílogo, ***Halo 2*** no nos da un segundo de respiro. Nunca tan grandes dosis de acción han estado tan lejos de aburrirnos pues, aunque no lo parezca, cada una de nuestras acciones en el juego están regidas por una gran carga de estrategia. El escudo del protagonista (que va agotándose a medida que recibe impactos enemigos) adquiere protagonismo absoluto. Cubrirnos para recargarlo cuando es

▶





DVD Extra



Si tenéis la suerte de haceros con la edición limitada de ***Halo 2*** (que cuesta sólo diez Euros más que la normal) también conseguiréis un DVD-Vídeo que os relata, en boca de los creadores, todos los secretos del proceso de realización del juego. Lo mejor es ver cómo se convirtió un primitivo juego de estrategia en tiempo real en el primer *Halo*.

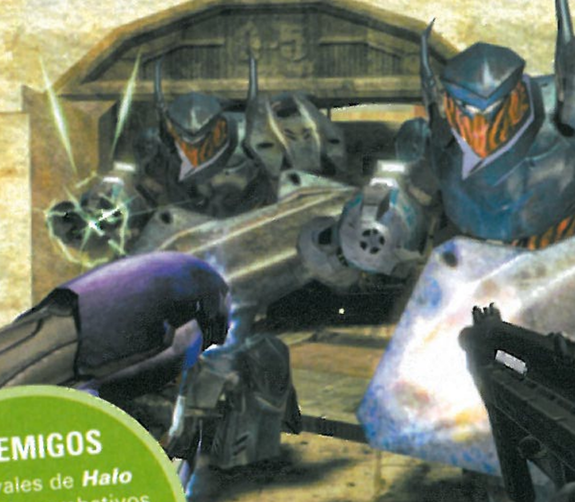
necesario, volver a meternos en la acción y así una y otra vez, sin cansarnos nunca. La vista en primera persona está más conseguida que nunca, con los enemigos apareciendo por cualquier sitio y una sensación constante de peligro «controlado». Los vehículos representan un papel mucho más importante ahora y, por ejemplo, hacerte con un «ghost» puede suponer una diferencia de dificultad abismal en un momento determinado. A pesar de lo inmenso de los niveles (sin ninguna carga visible) siempre sabremos adónde dirigirnos y nos sentiremos en todo momento arropados por nuestros compañeros (que reaccionan ante nuestro comportamiento de una manera magistral). Lo dicho, juegues solo o con amigos (mucho mejor) ***Halo 2*** cambiará tu forma de mirar a los videojuegos.
Para siempre. DANI3PO



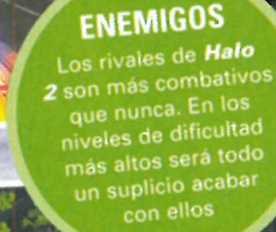




Halo 2 proporciona una variedad de situaciones sin igual.



ENEMIGOS
Los rivales de ***Halo 2*** son más combativos que nunca. En los niveles de dificultad más altos será todo un suplicio acabar con ellos




Ahora el lanzacohetes cuenta con una opción para fijar el blanco automáticamente.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Game Studios Programador > Bungie Jugadores > 1-16
Modos de Juego > 4 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

16+

GRÁFICOS 9,8
Realmente Bungie ha roto todas las fronteras de la programación gráfica en la actual generación de consolas. Escenarios gigantescos, decenas de enemigos, fluidez absoluta y espectacular diseño.

MÚSICA / FX 9,5
Si obviamos el doblaje al castellano «neutro» (al que nos acostumbramos en pocos minutos) nos encontraremos con un sonido potente y claro (sobre todo con el uso de Dolby Digital) y una genial BSO.

JUGABILIDAD 9,7
El desarrollo de la aventura sigue sin tener comparación con el resto de sus rivales. El diseño de los niveles no deja lugar al aburrimiento, y cada uno de los encuentros con los enemigos está perfectamente planeado.

DURACIÓN 9,7
El modo Campaña podrá ser completado en unas 10 ó 12 horas, pero es tan intenso que merece la pena. Por otro lado tenemos la opción de Xbox Live, Multijugador a pantalla partida y modo Cooperativo.





Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








3+ www.pegi.info | 7+ www.pegi.info | 12+ www.pegi.info | 16+ www.pegi.info | 18+ www.pegi.info

Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez


Miedo

Drogas



Lenguaje Soez


Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

KILLZONE

Los holandeses de Guerrilla crean el shooter perfecto para PS2, a la altura de las exigentes expectativas creadas, aunque sin llegar a los niveles de Halo 2

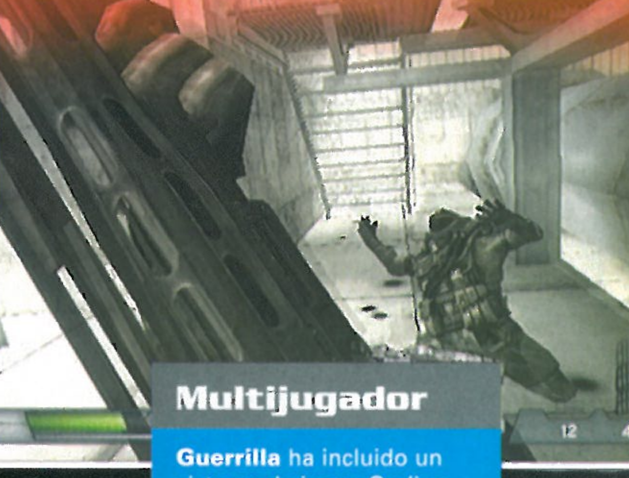
Tras una tímida entrada en el género con *ShellShock*, **Guerrilla** va a por todas con el que está llamado a ser el mejor *Shoot'em-up* 3D creado para **PlayStation 2**. La creación de los holandeses está a la altura de las expectativas. ***KillZone*** cumple con creces las promesas hechas hace meses por sus desarrolladores, con respecto a su apartado gráfico y, por supuesto, a su jugabilidad. Técnicamente, estamos frente a uno de los títulos de **PS2** más avanzados: ***KillZone*** hace gala de un sistema de escalado de calidad en sus texturas, o *L.O.D.* (*Level Of Detail*), que muestra con mayor resolución y detalle los objetos o personajes más cercanos a nosotros. Junto a dicho escalado, otro de los detalles más impresionantes de su *engine* gráfico son sus efectos climáticos, que representan viento y lluvia con una fidelidad a la realidad nunca vista en un *shoo-*

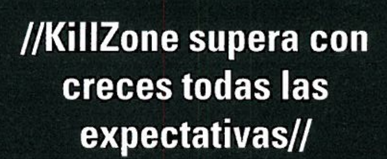


Rico, el personaje más fuerte de los ISA, lleva encima una ametralladora de gran calibre.









ter para **PS2**. Aunque el motor gráfico de ***KillZone*** está muy cuidado, los programadores de **Guerrilla** no han concentrado todos sus esfuerzos en su *engine* 3D, dotando a su obra maestra de un control y una jugabilidad que pocos *shooter* llegan a igualar (independientemente del soporte al que pertenezcan). La curva de dificultad, de arranque inclinado, aumenta inexorablemente a medida que avanzamos por los 11 niveles del juego, que nos pondrán al mando del grupo de los ISA, en la piel de uno de los cuatro soldados existentes (de diferentes características). Como complemento a su divertido y largo modo historia, **Guerrilla** ha incluído un divertido modo multijugador a través de Internet para un máximo de 16 jugadores. ➪ DOC



ENTORNO HOSTIL

Los escenarios están repletos de armas que podremos utilizar para deshacernos de los Helghast





Multijugador

Guerrilla ha incluido un sistema de juego On-line para un máximo de 16 jugadores, que podrán participar en seis diferentes modalidades de juego: Combate a Muerte (*DeathMatch*), Combate a Muerte por Equipos, Dominación, Abastecimiento, Asalto y Defensa y Destrucción.





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C. E. Programador > Guerrilla Jugadores > 1-16
Escenarios > 11 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (63 KB)

16+

GRÁFICOS 9,5

La ligera inestabilidad de su frame rate se compensa con el impresionante detalle de sus texturas. El sistema de escalado de calidad permite mostrar un apartado visual de una calidad nunca vista en PlayStation 2.

MÚSICA / FX 9,3

Guerrilla ha omitido su genial banda sonora en las escenas de acción, donde se ha concentrado en los realistas efectos de sonido. Las voces han sido perfectamente dobladas al castellano.

JUGABILIDAD 9,3

Su curva de dificultad (algo inclinada, todo hay que decirlo), su preciso control y la variedad de armamento y escenarios son sus principales bazas. On-Line, el juego apenas muestra «lag» incluso con 16 jugadores.

DURACIÓN 9,3

Los 11 niveles de que consta KillZone nos mantendrán jugando unas 15 horas (según Guerrilla). Una vez terminado, el completísimo modo On-line se encargará de divertirnos hasta límites insospechados.



EYETOY PLAY

Doce minijuegos, cámara espía, vídeo mensajes... Todo para que disfrutes como nunca de tu cámara EyeToy

Si hay un grupo de programación que ha contribuido a expandir el concepto de videojuego en los últimos años ese es **London Studios**. Primero nos sorprendieron con *EyeToy: Play* que nos permitía interactuar directamente en el juego mediante la cámara. Poco después, llegó *EyeToy Play: Ritmo Loco*, en el que debíamos seguir los movimientos que nos indicaban en pantalla. Siguiendo en la línea musical llegó *SingStar*, un nuevo concepto de karaoke con un avanzado sistema de detección de voz que nos indicaba si estábamos cantando en el tono correcto. Ahora, los británicos vuelven a la carga con la segunda parte de *EyeToy: Play*. En esta nueva entrega se ha ampliado a doce el número de minijuegos que abarcan desde el género musical al deportivo pasando por el *puzzle* o el particular sigilo de Agente Secreto. El juego ofrece además un modo multijugador de hasta cuatro jugadores de forma que podemos colocar la cara de cada uno en un simpático personaje. Se podría decir que este título es el

TODOS LOS MINIJUEGOS UNO A UNO



Kung2
Una versión renovada y mejorada del *Kung Foo* que encontramos en la primera parte de *EyeToy: Play*.



Paragol
Sobrevive a los entrenamientos de un *míster* de lo más exigente y conviértete en un portero estrella.



Ping-Pong
Planta cara a rivales cada vez más duros en trepidantes partidas de este conseguido tenis de mesa.



Al Ritmo
Batería, bongos, timbales... Practica la percusión en un minijuego al más puro estilo *Beat Mania*.



Bricolaje
En este juego te volverás todo un «manitas»: corta el césped, echa abajo muros, sierra troncos...



Rompeburbujas
Basado en el *WishiWashi* de **PSX**, deberemos hacer contorsionismo para evitar las burbujas rojas.



Noquear
Otro juego que sobrevive a la primera entrega. Ahora encontramos más enemigos que en *Boxing Chump*.



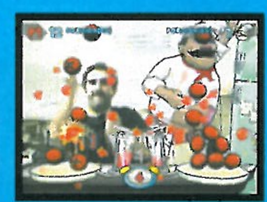
Home Run
Utilizando tus manos como bate, tendremos que enviar la bola lo más lejos posible y conseguir una carrera.



Monoescalada
Elige hacia que lado quieres desplazarte esquivando los obstáculos para ir descendiendo por el muro.



Guitarra
En la misma línea que Al ritmo, pero poniéndonos en esta ocasión a las cuerdas de una guitarra.



Mr.Chef
Prepara los platos que te pidan en las comandas sin descuidar que haya los ingredientes necesarios para ello.



Agente Secreto
Evita la mirada de las cámaras de seguridad y muévete con sigilo para coger objetos, abrir cerraduras...



que mejor ha explotado hasta el momento todas las posibilidades de la cámara *EyeToy*. Así, algunos juegos además del movimiento nos pedirán que gritemos para conseguir más puntos. El sensor de sonido también se usa en *SpyToy* un modo que convierte a *EyeToy* en una especie de cámara de seguridad que detecta cualquier intrusión, haciendo incluso sonar una alarma si lo deseamos. Además, con el suficiente espacio en la *Memory Card*, podremos grabar un mensaje de audio y vídeo para quien queramos. **SUPERNENA**

EXTRAS

Además de los juegos, se han incluido extras como *SpyToy* que te permite vigilar una habitación con sensor de sonido o de vídeo o tomar imágenes por intervalos. También podemos grabar video-mensajes para otros usuarios.

Género > EyeToy Play Formato > DVD ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studios Jugadores > 1 - 4
Minijuegos > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (815 KB)

3+

GRÁFICOS 8,8
Los gráficos son sencillos y coloristas y los escenarios son bidimensionales, en los que a veces nos veremos integrados. Tampoco se requiere mucho más para un juego de estas características.

MÚSICA / FX 8,6
Las voces están en castellano pero suenan demasiado metálicas y no son demasiado claras. La música y los efectos no son ninguna maravilla pero se agradece que utilice el sensor de sonido de la cámara.

JUGABILIDAD 9,3
Como en su antecesor, la mecánica de los minijuegos es muy sencilla y los menús se controlan de manera tan intuitiva como pasar la mano por la opción que deseemos de las que aparecen en pantalla.

DURACIÓN 9,2
Jugando solo tal vez te aburras pronto pero es el típico juego que pervive por su capacidad de animar cualquier reunión de amigos, siempre y cuando, claro, dejemos a un lado el sentido del ridículo.

PS2

GLOBAL 9,1

THE GETAWAY BLACK MONDAY

El estudio de desarrollo interno de Team Soho se decanta de nuevo por los bajos fondos londinenses

Siempre resulta complicado mejorar una saga cuando la primera entrega ha tenido éxito. No sabemos exactamente si este fue el caso de *The Getaway*, un título demasiado ambicioso que mostraba una serie de carencias que a otros juegos no se le podrían haber perdonado. **Team Soho** ha remediado prácticamente todos los fallos que desmerecieron a su primer simulador virtual de Londres en ***The Getaway: Black Monday***. Aunque una vez más no queda claro hasta qué punto querían hacer un juego o una película, las largas secuencias son insufribles en ocasiones, aunque puedan resultar muy interesantes para los que se queden prendados con el guión. En lo que se refiere a la jugabilidad, conduciendo nos vamos a

TAMBIÉN EN BUS

Recorre Londres en autobús, incluso los de 2 pisos, en un camión de la basura y en casi cualquier otro vehículo

Tres son multitud

En ***The Getaway: BM*** vamos a controlar tres personajes. En la primera parte del juego, a un conflictivo sargento de policía, Mitchell. En la segunda, a Eddie, un ex-boxeador metido en asuntos turbios; y a su compañera de andanzas, Sam, una joven ladrona y pirata informática.







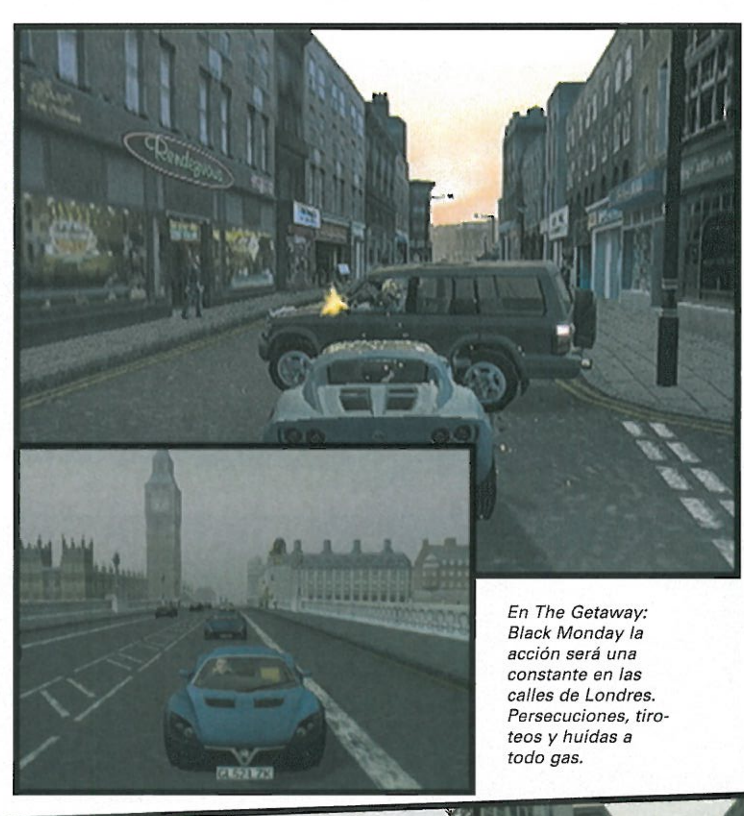
¿Conseguirá el argumento de The Getaway: Black Monday engancharnos? No es Snatch, pero para ser un juego no está mal.

También en moto

Se trata de una de las grandes innovaciones de la segunda entrega de *The Getaway*, la incorporación de motos al parque automovilístico de este Londres virtual. Son muy rápidas pero poco seguras para el piloto.



encontrar con lo mismo que en la primera parte, a excepción de las motos. Donde sí han cuidado hasta el último detalle es en las misiones a pie, que ahora cuentan con un control mucho más preciso del trío protagonista. Poco tienen que ver estos niveles con el despropósito del *The Getaway* original. Como el modo principal de juego puede saber a poco a los más habilidosos, se han dispuesto cuatro modalidades adicionales que aportan algo de variedad. Por supuesto, está el modo Libre que siempre será una buena manera de hacer turismo por la ciudad de Londres, que en esta ocasión ha sido reproducida con más nivel de detalle que en el primer capítulo, añadiendo más localizaciones interiores, aunque la zona recreada sea la misma. Por desgracia, la banda sonora no aprovecha el filón del *Brit Pop*. **R. DREAMER**



En The Getaway: Black Monday la acción será una constante en las calles de Londres. Persecuciones, tiroteos y huidas a todo gas.

Modos extra

Junto al modo principal de juego hay cuatro adicionales con los que se pretende alargar la vida del juego. Carreras, Persecución, Taxi y Modo Libre. En los 3 primeros se abrirán niveles a medida que encontremos llaves en el modo Historia.





Género > Aventura/Acción Formato > DVD ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Soho Jugadores > 1
Modos de Juego > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (61 KB)

18+



GRÁFICOS 9,2

Respecto a los gráficos de la primera entrega la mejora resulta muy notable, sobre todo en las misiones a pie. Se sitúa en una buena posición pero sin llegar a eclipsar a los más grandes del catálogo de PS2.

MÚSICA / FX 9,0

Con el entorno que sirve de marco al juego, se podrían haber «currado» una banda sonora más acorde. Por lo menos que hubiera estado a la altura del excelente doblaje que se ha realizado de los diálogos.

JUGABILIDAD 9,0

El cambio que se ha producido en esta segunda entrega afecta sobre todo a las misiones a pie que nada tienen que ver con las de la primera parte. Además, se han añadido cuatro modos de juego adicionales.

DURACIÓN 8,7

Después de terminar la aventura podremos dedicarnos a encontrar todas las llaves para abrir nuevos niveles en los modos de juego extra. Taxi, Persecucion y Carreras. Y también está el modo Libre.

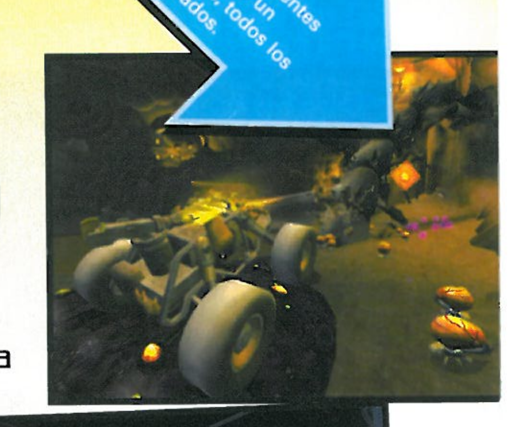




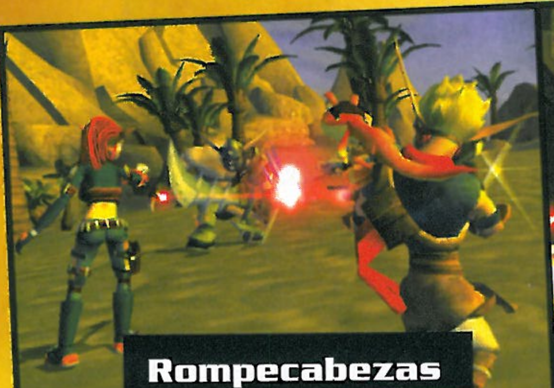
GLOBAL 9,1

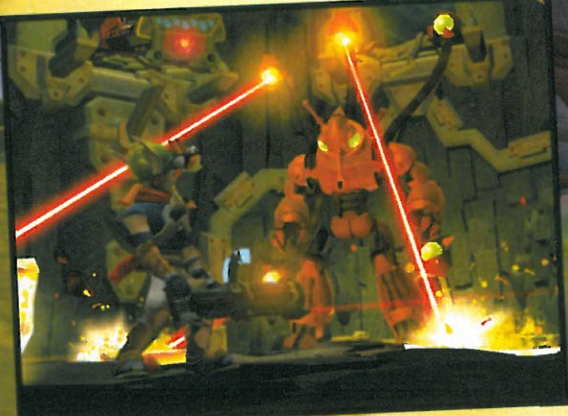
JAK 3

A pesar de que Jak acabó con la corrupción de Villa Refugio, ha sido desterrado al desierto... Así comienza la tercera y, quizá, última entrega



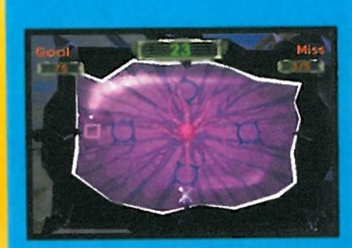
EN EL DESIERTO
Aquí podrá conducir diferentes tipos de *karts*, e incluso un todoterreno. Además, todos los vehículos van armados.



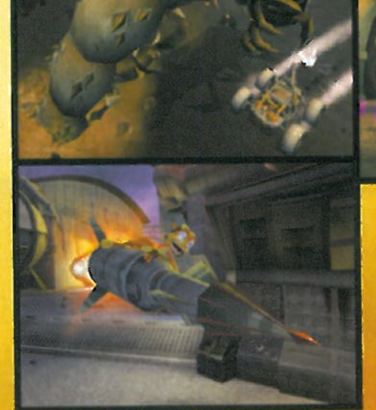


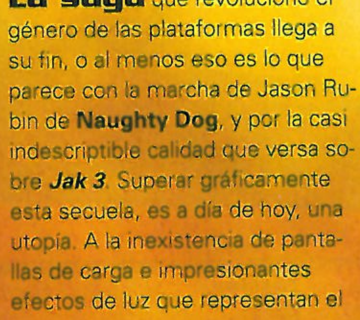
Rompecabezas

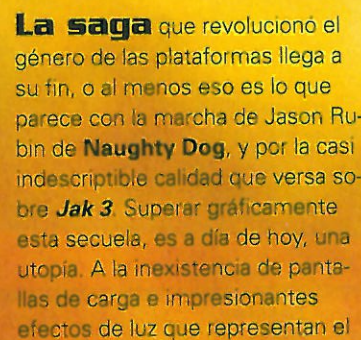
Habrá que resolver *puzzles* como éste, en el que un aldeano nos pedirá que le ayudemos a poner en marcha un artefacto. La mecánica es muy sencilla, pero llegar a su fin con éxito es complejo. La mayoría de estas pruebas poseen un nivel de exigencia elevado.











La saga que revolucionó el género de las plataformas llega a su fin, o al menos eso es lo que parece con la marcha de Jason Rubin de **Naughty Dog**, y por la casi indescriptible calidad que versa sobre ***Jak 3***. Superar gráficamente esta secuela, es a día de hoy, una utopía. A la inexistencia de pantallas de carga e impresionantes efectos de luz que representan el transcurso del día a la noche, se unen un sinfín de detalles técnicos que hacen de esta versión una obra de arte digna de contemplación y deleite para los sentidos. Esta vez la acción se desarrolla en el desierto, permitiendo a los creadores idear nuevos entornos cuya climatización afecta directamente no sólo a la estética, sino también a





Con los Saltarines, además de atravesar la aldea a toda velocidad, deberás superar divertidas pruebas.

El ángel oscuro

Una de las grandes novedades de esta tercera entrega es ver a Jak convertido en ángel. Al igual que el poder Oscuro, para poder utilizar éste deberá someterse a eco Luminoso y ejecutar una combinación de botones que le permitirá, entre otras cosas, levitar.



la jugabilidad. Así, por ejemplo, las tormentas de arena repercutirán a la conducción dificultando el control y la visibilidad. Sin duda, es digno de admiración, pero atañe tanto a la mecánica que ha hecho que ***Jak 3*** sea algo menos atractivo en cuanto a jugabilidad se refiere; gran parte del juego se limita a la consecución y superación de misiones a modo de pruebas cortas, lo que ha supuesto el abandono definitivo de la añorada idea original de *El Legado De Los Precursores*. Desafíos en *karts*, a lomo de Saltarines, en *hovercrafts*... ¿Y las pruebas a pie? Muchas armas y muy potentes, nuevos poderes (Eco Oscuro y Luminoso) ¿Y los combates cuerpo a cuerpo? Estéticamente ***Jak 3*** es más que perfecto, pero se echan en falta sus orígenes. ANNA

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Naughty Dog Jugadores > 1 Tipos Vehículos > 4 Poderes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

12+

GRÁFICOS 9,5

Impresionante. Todo se mueve a la perfección, la IA de los enemigos no tiene ningún tipo de queja. Las localizaciones y efectos climáticos son los mejores de la saga... Si hay cuarta entrega, tienen difícil superarse.

MÚSICA / FX 9,0

Perfecto doblaje al castellano. Las voces son las mismas que las de anteriores ediciones aunque el humor no es tan constante. Hasta en los diálogos se nota la seria evolución de Jak & Daxter... Lo mejor, la banda sonora.

JUGABILIDAD 9,0

La exigencia requerida para superar con éxito cada una de las misiones es tan exigente que requiere además de destreza y habilidad, mucha paciencia. El uso de tanto vehículo cansa, se echa en falta más pruebas a pie.

DURACIÓN 9,2

A las nuevas localizaciones del desierto hay que sumar las ya conocidas calles de Villa Refugio. Infinidad de misiones principales y otras tantas secundarias. Sin duda, de las tres versiones, es el más extenso.



PRINCE OF PERSIA

EL ALMA DEL GUERRERO

Un alarde gráfico en la aventura más oscura e intensa del príncipe de Jordan Mechner

En su lucha heroica por mantenerse con vida, el príncipe viaja hasta la Isla del Tiempo. En su fortaleza tendrá que hacer todo los posible para evitar que la emperatriz cree las Arenas del Tiempo. Sólo de esta forma impedirá que se cumpla su fatal destino. Así arranca la segunda parte de *Prince Of Persia*, con un espectacular nivel sobre la cubierta de un barco. En la versión para **Xbox** el detalle gráfico alcanza niveles increíbles, recreando la humedad sobre la madera con reflejos de la luz de la luna llena y las antorchas que alumbran la noche marina. No es por desmerecer la entrega de **PlayStation 2**, porque es un alarde de efectos lumínicos y preciosismo gráfico que le convierten en uno de los mejores títulos para esta consola sin ningún tipo de dudas, pero la entrega para la máquina de **Microsoft** sale ganando de una forma bastante clara. En cualquier caso, el lavado de cara que **UbiSoft Montreal** ha realizado respecto a la primera entrega de *Prince Of Persia* salta a la vista desde el primer nivel. Su empeño por dar al juego un estilo más adulto ha resultado fructífero y la oscuridad ha terminado

Los guardianes

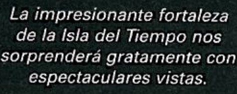
En la Isla del Tiempo no vamos a encontrar ningún tipo de facilidades. Además de las trampas que hay repartidas por todas sus salas, también será necesario luchar contra los soldados que bloquean el camino. Pero también hay enemigos más poderosos, como una temible mujer vestida de negro y una enorme criatura. Este tipo de adversarios podrían encuadrarse dentro de la categoría de *Final Bosses*, ya que supondrán todo un reto a la habilidad y a la capacidad de observación del jugador.





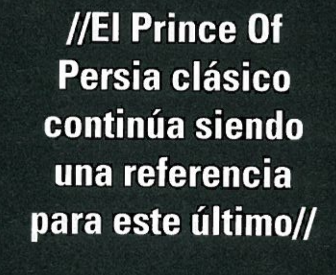




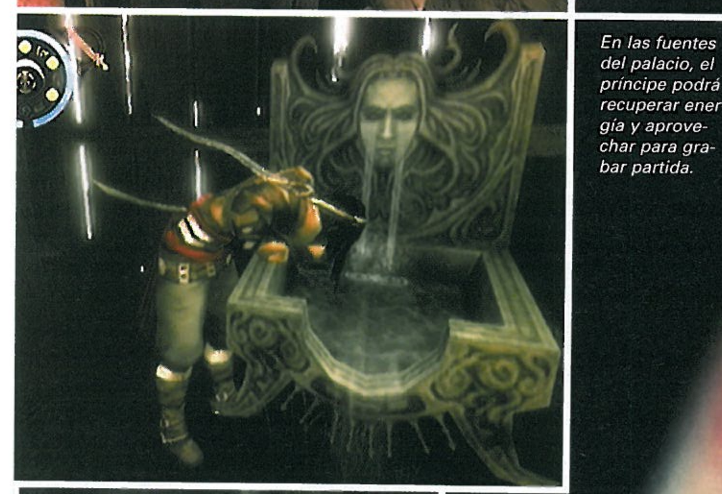


La impresionante fortaleza de la Isla del Tiempo nos sorprenderá gratamente con espectaculares vistas.





//El Prince Of Persia clásico continúa siendo una referencia para este último//



En las fuentes del palacio, el príncipe podrá recuperar energía y aprovechar para grabar partida.

por invadir todos y cada uno de los rincones de esta aventura. Las estancias de la fortaleza, sus imponentes exteriores, los enemigos y hasta el argumento, poco tienen que ver con aquel primer *Prince Of Persia*. Otro aspecto que ha cambiado es el estilo de combate del protagonista. En ***Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero*** el jugador tendrá una mayor sensación de control, el sistema que se ha ideado permite realizar innumerables *combos* y ha supuesto la eliminación de los automatismos que tan poco reconfortantes resultan. La evolución no se ha parado ahí, también se ha producido un mejor aprovechamiento del entorno que ahora podremos utilizar para sacar ventaja a nuestros enemigos durante el combate. Pasando a otro asunto, en esta segunda entrega todavía se sigue notando la influencia del clásico de Jordan Mechner en el cuidado diseño de los escenarios. Cada sección se convierte en un auténtico reto con trampas, fosos y abismos cerrando el paso a nuestro héroe. Paciencia, capacidad de observación y habilidad tendrán que ponerse a trabajar al unísono para vencer las dificultadas y continuar avanzando. No en vano, cuando se sortean los tramos más difíciles, el alivio y la alegría que se siente se parece mucho a los que produce al terminar juegos de menor calado. Una mención especial se merecen los *final bosses*, por llamarlos de alguna forma, ya que se trata de ▶



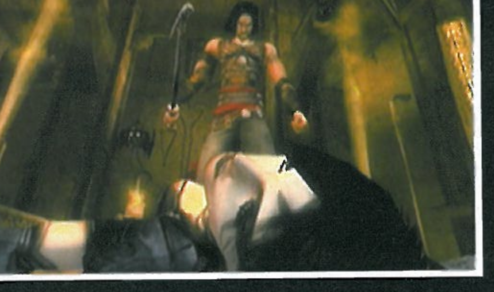


DAHAKA: aniquilador

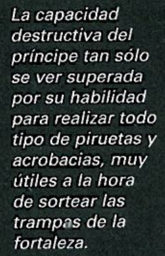
Haber utilizado las *Arenas Del Tiempo* tiene sus desventajas. Una de las peores es ser víctima de Dahaka, una de las criaturas más peligrosas del juego. Sólo aparecerá en determinadas ocasiones, pero lo hará para perseguir de forma implacable al príncipe. Entonces sólo se puede hacer una cosa, correr como alma que lleva el diablo sin parar.











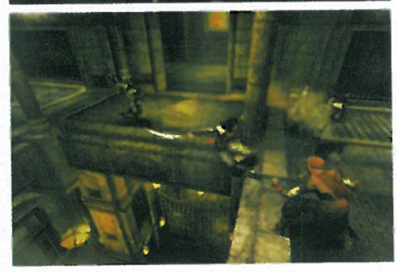
La capacidad destructiva del príncipe tan sólo se ver superada por su habilidad para realizar todo tipo de piruetas y acrobacias, muy útiles a la hora de sortear las trampas de la fortaleza.

enemigos de entidad que harán su aparición en los momentos en que menos falta hace. Aunque algunos son bastante normalitos, otros cuentan con patrones de ataque y, lo que es mejor aún, con formas de aniquilarlos realmente originales. Es el caso de una bestia gigante, con casi dos o tres veces la altura del protagonista, que sólo tiene un punto débil, la única parte de su cuerpo que no está protegida por una férrea armadura. Se encuentra en la parte posterior de sus piernas. Ese será el primer punto en el que hay que infligir daño. Cuando por fin conseguimos doblegar a la bestia, aún será necesario encaramarse al cuello para atizarle en la cabeza. Aquí resulta divertido esquivar sus manotazos, los más hábiles conseguirán hacerlo de una tacada, lo que resulta muy satisfactorio. Retomando las diferencias entre las versiones de **PlayStation 2** y **Xbox**, nos referiremos ahora a las opciones que ofrece cada una. De nuevo sale ganando **Xbox**, con un contenido exclusivo para *Xbox Live*. Se trata de un modo *Time Attack*, en el que incluso se puede bajar un «fantasma» del príncipe con el récord de otros jugadores para intentar batirlo. También hay un modo *Survival* con escenarios exclusivos y contenido para descargar. Sin duda, ***El Alma Del Guerrero*** es uno de los títulos a tener en cuenta para estas navidades que además se encuentra totalmente traducido y doblado al castellano, con la participación de Leonor Watling como Kaileena. **R. DREAMER**

Más sanguinario

Poco tienen que ver los combates de este *Prince Of Persia* con su antecesor. El protagonista es capaz de aprovechar su entorno para liquidar con efectividad a sus enemigos. Por ejemplo, girando agarrado a una columna mientras cercena cabezas. El nuevo sistema de lucha permite mucha más libertad y se puede «rematar la faena» con increíbles movimientos finales.





Género > Acción/Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > UbiSoft   Programador > UbiSoft Montreal   Jugadores > 1
Vidas > 1   Modos de Juego > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	8,9	9,4	9,2	9,4
PS2	9,3	8,9	9,3	8,9	9,3



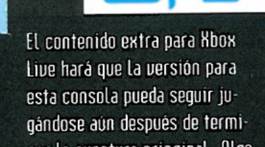





El motor gráfico reproduce de forma espectacular escenarios y personajes. Aunque hay que destacar que la versión para Xbox supera técnicamente a la de PlayStation 2 con mayor número de efectos.

La música rockera de la banda sonora no se adapta muy bien al estilo arabesco del juego (aunque todo va en gustos), el sonido ambiente sí es bueno, y además las voces han sido dobladas al castellano.

El juego lo tiene todo, plataformas, aventura, puzzles, lucha y argumento en un entorno de incomparable belleza. La dificultad está ajustada y se continúa teniendo al clásico Prince Of Persia como referencia.



El contenido extra para Xbox Live hará que la versión para esta consola pueda seguir jugándose aun después de terminar la aventura principal. Algo más difícil será que esto suceda en la de PlayStation 2.

MEJOR VERSIÓN



Gráficos y contenido adicional para *Xbox Live* hacen mucho mejor a la entrega para la consola de **Microsoft**

SÚPER CONCURSO OUTRUN 2



Sega y **SuperJuegos** ofrecen la oportunidad de ganar el mejor juego de coches para consola, OutRun 2 para Xbox. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores de este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 20 de diciembre.

¿De qué marca son los coches del juego?

A) Ferrari Roché **B)** Yan Renol **C)** Ferrari

CONCURSO «OUTRUN 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **outrun2sj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **outrun2sj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de diciembre.



TALES OF SY

Regocijaos, amantes de los juegos de rol japoneses. Por primera vez en la historia, llega a España un título de la prestigiosa y aclamada saga Tales de Namco

Una de nuestras habilidades consiste en cocinar.

Es triste, pero cierto. Todas las entregas anteriores (para **Super Nintendo**, **PSone** y **GBA**) nunca llegaron al viejo continente. Ha tenido que ser **Nintendo** la que, con estupendo criterio, haya decidido acercarnos esta apasionante aventura que, como su nombre indica, se desarrolla como si de un cuento se tratase. El argumento y los personajes de cada una de las entregas son diferentes pero al final siempre siguen las mismas pautas. Un mundo al borde de la destrucción y un grupo de héroes casi por accidente que se disponen a salvarlo. Lo que cambia en ***Tales Of Symphonia*** es el apartado gráfico. Por primera vez, todos los elementos están creados en tres dimensiones, aunque sin perder ese halo de clasicismo que los caracteriza. En los personajes se ha utilizado la técnica *cell-shading* que, unido a su aspecto *super-deformed*, le confiere un aire infantil que no tiene mucho que ver con el propio desarrollo.

Nos encontramos ante un RPG en el que los



MPHONIA

combates son muy *arcade*. Podremos ver a los enemigos antes de entrar en combate con ellos y, cuando éste de comienzo, controlaremos directamente a uno de los cuatro miembros de nuestro equipo (nada de turnos, ni esperas). Sin duda, el punto fuerte de esta versión de *Tales Of Symphonia* es la cantidad de posibilidades que hay durante las luchas, pues hace que no nos cansemos de ellas, como suele ocurrir en otros representantes del género. En cualquier momento podremos manejar a otro personaje, aunque hay que decir que su elevada inteligencia artificial hace que se defiendan bastante bien. *Puzzles* de creciente dificultad (aunque muy lógicos), exploración de bellos entornos y viajes por el típico mapa del mundo, además de conversaciones hilarantes (con una perfecta traducción al castellano) completan nuestro devenir por estas tierras. No esperes grandes sorpresas, exhibiciones de poderío técnico ni giros argumentales. ***TOS*** sabe lo que hace, y lo hace muy bien. **DANI3PO**

Escenas

Cuando en la pantalla aparezca el botón «Z» del mando seremos testigos de conversaciones privadas entre varios miembros del grupo. Estas charlas representan algunos de los momentos más divertidos del juego.

BATALLAS

Durante las mismas, y como si de un *arcade* se tratara, se recompensará nuestra habilidad a la hora de realizar largos *combos*

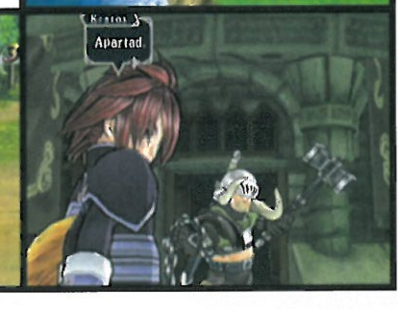
















En el interior de las mazmorras tendremos que resolver algunas pruebas de ingenio.





Género > RPG de Acción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Namco Tales St. Jugadores > 1-4 Horas de Juego > 80 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

3+

GRÁFICOS 9,0

Bellísimos escenarios en 3D que rebosan clasicismo, personajes encantadores y unas escenas de vídeo al más puro estilo anime son sus mayores bazas. No ponen la consola al límite, pero cumplen muy bien.

MÚSICA / FX 9,4

Los músicos de Tales Studio de Namco siempre han estado entre los más talentosos del mundo de los videojuegos, y vuelven a sorprendernos una vez más con unas composiciones que te llegarán muy dentro.

JUGABILIDAD 9,2

Quizá el desarrollo de la aventura en sí parezca demasiado pausado para algunos, pero esta saga siempre ha sido así. Para compensarlo tenemos las batallas, cargadas de acción y divertidas como pocas.

DURACIÓN 9,4

Tales Of Symphonia cuenta con decenas de parajes a explorar, cantidad de misiones secundarias a completar y cientos de objetos de todo tipo a encontrar. Sin duda el RPG más largo de GameCube.





a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

KING OF FIGHTERS 00/01

Después de ocho años tras el último lanzamiento de SNK en España, los reyes de la lucha regresan por partida doble



En la versión de KOF'01, los escenarios tienen anti-alias.

El rey de la lucha 2D regresa a nuestro país con un DVD-ROM que contiene dos emblemáticos títulos de la saga *King OF Fighters*; por un lado, el primer *King Of Fighters* creado por **Eolith** (*KOF'00*), con sus nuevos luchadores de original diseño y, por otro, el regreso de **SNK** a su más fructífera saga en el que se ha convertido, junto a la edición 2003 y la del 98, en uno de los mejores *King Of Fighters* de la historia: *KOF 2001*. ***KOF'00*** es la segunda entrega de la saga que incluye la posibilidad de utilizar *strikers* y mejora considerablemente la jugabilidad (y el equilibrio entre los personajes) de *KOF'99*. La entrega de 2001 tiene a sus personajes más equilibrados aún, la mayoría de los movimientos especiales son más sencillos de realizar y ve su sistema de *strikers* ligeramente modificado, dando la posibilidad al jugador de seleccionar a cuatro personajes y establecer el número de *strikers*, desde 3 a 0 (utilizando a los cuatro personajes seleccionados como luchadores normales). Técnicamente, ambos títulos son clavados a las versiones creadas hace algunos años para **NeoGeo**, con el añadido de escenarios con anti-alias y nuevos bustos (en *hi-res*) en las barras de energía en el caso de ***King Of Fighters 2001***. Como de costumbre, **SNK** ha incluido, en ambos títulos, la posibilidad de seleccionar entre la banda sonora original y la remezclada. Además de la

LOS LUCHADORES
Algunos de los personajes que aquí veis llevan en el mundo de **SNK** casi quince años



NUEVOS STRIKERS
Para conseguirlos tendrás que superar ciertos retos en el nuevo modo Party, una especie de Survival





Cool Choi es uno de los strikers más originales de KOF 2001.

novedad en su apartado sonoro y las ligeras mejoras gráficas, **SNK** ha añadido un nuevo modo de juego, el *Party Mode*, una especie de *Survival* en el que se establecen pequeñas metas con el objetivo de conseguir nuevos *Strikers* (jefes de las respectivas entregas y sacados de anteriores títulos de la saga). El *pack*, distribuido por **Ignition/Virgin Play**, además de estar compuesto por dos de los mejores *King Of Fighters* de la saga, incluye selector de 50/60 Hz, tráilers de los juegos *KOF: Maximum Impact* y *Metal Slug 3* y un precio (29,95 Euros) que ningún amante de los *beat'em-up* (y jugón en general) debería dejar escapar. ➾ DOC



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ignition/ Virgin Play Programador > SNK Jugadores > 1-2 Personajes > 40 Vidas > 1 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	9,0	9,2	8,8	9,1
PS2	8,8	9,0	9,2	8,8	9,1

GRÁFICOS: Ambos títulos (y versiones) son prácticamente idénticos a la versión original, creadas para un hardware de más de 10 años de antigüedad, conservando el espíritu de las 2D (y unas buenas animaciones).

MÚSICA / FX: Las carismáticas melodías de cada uno de los combates del juego se quedarán grabadas en tu mente durante horas. Las inolvidables voces de los personajes también están intactas en las versiones PS2 y Xbox.

JUGABILIDAD: Las dos entregas del pack son de las mejores y más jugables de la saga, junto a KOF'98, KOF'95 y KOF 2003. Las diferencias entre las versiones la establecen el control pad, únicamente.

DURACIÓN: Aunque el modo Arcade no es ni mucho menos largo, el modo para dos jugadores promete meses de diversión junto a tus amigos. El modo Party le añade algo más de vida de lo normal al título de SNK.

MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son casi idénticas; la única diferencia la impondrán tus preferencias con el pad.

MORTAL KOMB

Midway mejora el concepto de la anterior entrega, potenciando las posibilidades de juego y añadiendo modos nunca antes explorados en un beat'em-up

Modos nuevos

Junto al clásico modo *Arcade*, **Midway** ha incluido nuevos modos: *Konquest* (una especie de RPG con combates 1 contra 1), *Puzzle Kombat* (al estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo*) y *Chess Kombat* (un original ajedrez).



Entre los 400 extras disponibles encontraremos personajes extra, nuevos escenarios, vídeos y hasta el primer Mortal Kombat.

Primero fue el *Fatality*, combustible de la saga durante sus primeras entregas. Más tarde llegaron los combos, y las tres dimensiones y el *motion capture* en lugar de la acción 2D digitalizada. Tras un paréntesis en el que los caminos de John Tobias y Ed Boon se separaron, el más grande *MK* de la historia hizo aparición y, ahora, su secuela llega repleta de modos de juego, jugabilidad, buenos gráficos y hasta posibilidades On-line. Así es ***Deception***, la nueva entrega de *Mortal Kombat*, que hereda su apartado gráfico (ligeramente mejorado) de *Deadly Alliance* e incluye más posibilidades que ningún otro *Mortal Kombat* de la historia, tanto en el desarrollo de los combates como fuera de ellos. Las novedades jugables más significativas llegan en forma de nuevos personajes, ya que ***Deception*** presenta un elenco de nada menos que 24 luchadores, ocho de *Deadly Alliance*, ocho de anteriores entregas de la saga y ocho totalmente nuevos. Cada uno de ellos posee dos *fatalities*

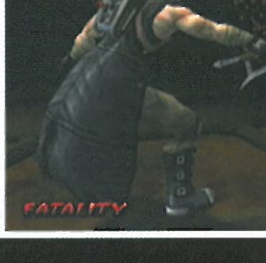


AT DECEPTION









FATALITY!
Cada uno de los 24 personajes del juego podrá hacer dos *fatalities* y un *Hara-Kiri* (para evitar el *fatality* del oponente)



y una nueva variante, el *Hara-Kiri*, una especie de violento suicidio que evitará que nos hagan un *Fatality*. Además del clásico modo Historia/*Arcade*, los programadores de **Midway** han incluido un modo *puzzle* para uno o dos jugadores, al más puro estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo*, una especie de ajedrez con reglas simplificadas y el más importante de todos, el modo *Konquest*, un RPG en toda regla con batallas 1 contra 1. **Midway** ha tirado la casa por la ventana y, utilizando el mismo sistema de juego a través de Internet que *NBA Ballers*, *GameSpy*, ha dotado de posibilidades On-line a todos los modos de juego excepto el *Konquest*. ➾ DOC

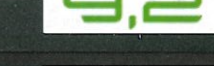




Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Midway Jugadores > 1-2 Personajes > 24 Modos de juego > 4 Niveles de Dificultad > 8 Juego On-line > Sí Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,2	9,3	9,2	9,3
PS2	9,2	9,1	9,2	9,2	9,3








GRÁFICOS: Aunque el engine gráfico es muy similar al de la anterior entrega, presenta algún que otro detalle (como los escenarios) muy trabajado. La versión de Xbox es algo más avanzada en el apartado gráfico.

MÚSICA / FX: Su épica banda sonora y la rotundidad del «comentarista» le dan a Deception ese inconfundible halo sonoro que envuelve a todos los títulos de la saga. La versión de Xbox incluye sonido en Dolby Digital.

JUGABILIDAD: Una pequeña evolución, en forma de nuevos personajes, con respecto a Deadly Alliance marca una gran diferencia en la saga. Los nuevos modos de juego y las posibilidades On-line aumentan su nota.

DURACIÓN: Por si no fuera suficiente con descubrir los fatalities y completar el juego podrás disfrutar con dos jugadores, el modo de ajedrez, el puzzle, el Konquest... Deception además permite el juego On-line.

MEJOR VERSIÓN

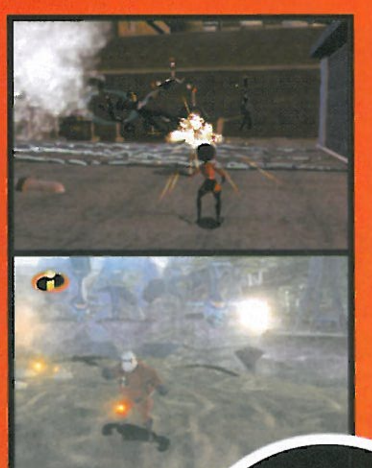


Sólo por el cómodo sistema Xbox Live de juego en red ya merece la pena la versión de Xbox.

a Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

LOS INCRE



Quince años de anonimato han hecho que Los Increíbles regresen con más fuerza... Y con dos lindos retoños...

«Los malos a freír monas». Con esta memorable frase de la heroína Elastigirl se hace eco del humor que posee el juego, adaptación directa de la película **Disney/Pixar**. Y es que en cada uno de los 18 niveles que componen el título de **THQ** se puede apreciar que ha sido diseñado bajo el amparo de la factoría de los sueños. Diseño de personajes y localizaciones similares a los del largo, de hecho entre fase y fase se incluyen escenas cinemáticas de *Los Increíbles*, y una jugabilidad que te hace sentir ser un verdadero Increíble. El jugador, a lo largo de la aventura, podrá controlar a los cuatro miembros de la familia y hacer uso de sus superpoderes. Así Bob, el cabeza de familia, se encarga de exterminar a los malotes con su descomunal fuerza. Elastigirl, la mamá, es de goma y es capaz de estirar sus brazos hasta llegar al infinito con tal de agarrar al enemi-

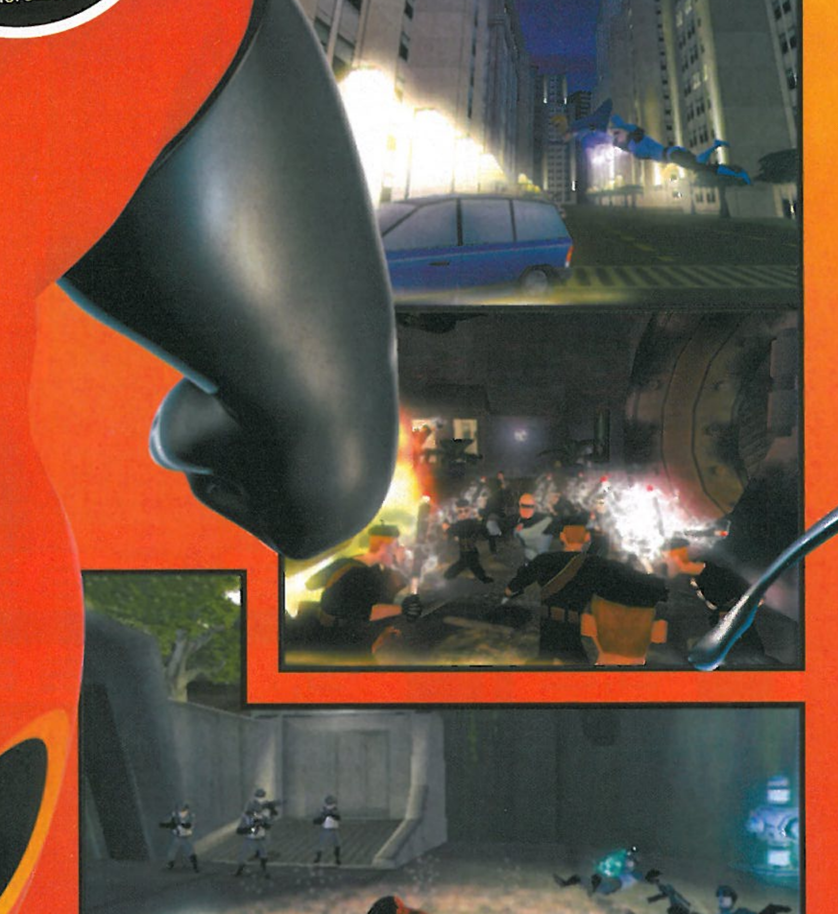
Violeta y Dash

Han crecido con la prohibición de utilizar sus poderes, así que ahora que sus padres han vuelto a sus antiguos empleos de superhéroes están locos por probar sus poderes. Dash es muy veloz y Violeta puede ser invisible, y juntos crean un campo de fuerza invulnerable.

PODERES INCREÍBLES

Para que los ataques sean más poderosos habrá que tener al 100% la barra de energía «Increíble»







ÍBLES

Elastigirl es de goma y es capaz de alargar su brazo hasta el infinito. Además, es una gran luchadora de capoeira y no hay enemigo que se le resista.



go, o un saliente para no caer al vacío. Y los más peques, Dash y Violeta, poseen el don de la velocidad y la invisibilidad respectivamente. Además de afrontar misiones por separado, en ocasiones, podrán trabajar en equipo como los hermanos, que juntos crean un campo de fuerza capaz de arrasar al enemigo en un abrir y cerrar de ojos. Sin duda, una mecánica de juego variada y muy, muy divertida que se ve potenciada por el carisma del filme. No cabe duda de que gráficamente no es de los mejores juegos, pero el cuidado que han puesto los programadores a la hora de hacer jugable una película de animación no tiene comparación, y más si tenemos en cuenta que la mayoría de los títulos de licencia **Disney** no pasan de la mediocridad. Duelos cuerpo a cuerpo, misiones tipo plataformas e interesantes pruebas a modo de minijuegos te harán revivir los mejores momentos de la película. Quizá, la escasa exigencia de la IA de los enemigos y las simples rutinas de los *final bosses* harán que te acabes el juego en menos tiempo del deseado. Pero para sanar este «detalle», **THQ** ha añadido extras que activar como ilustraciones, *sketches* y vídeos, los cuales supondrán algo de paciencia ya que volver a visitar cada uno de los niveles no resulta tan gratificante como parece. ➾ ANNA



//Un total de 18 niveles, algunos originales y otros basados en los del filme//

La peli en el juego

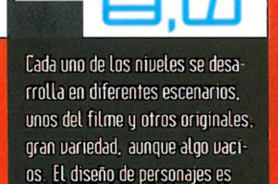
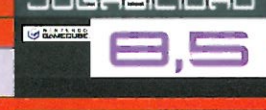
Cada vez que superes una misión serás recompensado con secuencias del filme. De este modo podrás seguir fielmente el hilo argumental de la película y descubrir que Los Increíbles son una familia de superhéroes muy, pero que muy peculiar, y divertida.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Heavy Iron Jugadores > 1 Niveles > 18 Personajes > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. (PS2 y Xbox) Inglés/Inglés (GC) Grabar Partida > Según Consola

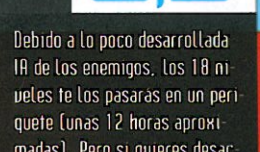
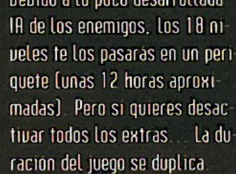
7+










	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,0	7,9	8,5	8,2	8,0
Xbox	8,0	8,2	8,5	8,2	8,4
PS2	8,0	8,2	8,5	8,2	8,4

Gráficos: Cada uno de los niveles se desarrolla en diferentes escenarios, unos del filme y otros originales, gran variedad, aunque algo vacíos. El diseño de personajes es bueno, pero en general la estética resulta algo «infantiloide».

Música / FX: La banda sonora se limita al tema central de la película, que no está mál pero resulta bastante repetitivo. Las versiones de PS2 y Xbox se han doblado al castellano, pero la de GC no. Un grave error.

Jugabilidad: La versión de PS2 es la más sencilla por la disposición intuitiva de los botones de acción. Pero en rasgos generales este apartado sobresale en los tres softwares. Controlar a los 4 personajes es todo un lujo.

Duración: Debido a lo poco desarrollada IA de los enemigos, los 18 niveles te los pasarás en un periquete (unas 12 horas aproximadas). Pero si quieres desactivar todos los extras... La duración del juego se duplica.

MEJOR VERSION



Versiones idénticas, aunque el control de **PS2** es algo más intuitivo por la disposición de los botones.

RATCHET & CLANK 3

Insomniac adapta su saga más exitosa al juego On-line. Plataformas, disparos y mucha diversión



Habrá que superar misiones a bordo de una nave.

Acción a raudales, entretenimiento asegurado. Es sencillo y muy intuitivo, y si has jugado a las anteriores ediciones, la mecánica de juego no te supondrá ninguna complicación. Como es habitual en la saga, las plataformas se entremezclan con los combates a mano armada otorgando a la aventura una dinámica en alza que nunca decae; incluso a veces llega a agotar tanta acción. A simple vista puede dar la impresión que esta tercera entrega apenas posee novedades y parece, más que un nuevo juego, otra nueva ampliación de la propuesta original que apareció en 2002. Pero nada más lejos de la realidad, pues además de una historia nueva con misiones, armas y *puzzles* inéditos, **Insomniac** ha ideado originales y complejos modos multijugador Off-line y a través de la Red de Redes. Entre otras muchas opciones On-line, éstas permiten que a lo largo de seis complejos niveles hasta ocho jugadores trabajen en equipo para capturar y destruir la base enemiga de otros usuarios que están también conectados. Así, a lo largo de la campaña los usuarios podrán hacer



Para que el Capitán Qwark recupere la memoria deberás superar divertidas pruebas.

Multijugador

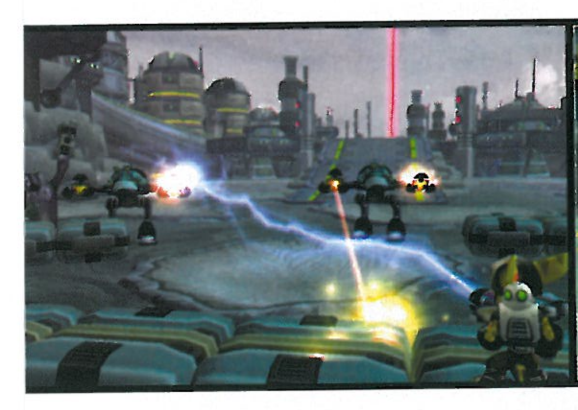
Además del modo On-line, donde hasta ocho usuarios podrán participar, el jugador podrá disfrutar también de partidas multijugador Off-line, en las que dos o cuatro jugadores (a través de *multi-tap*) deberán enfrentarse a pantalla partida. Asimismo, en esta modalidad, estarán disponibles todas las armas de la aventura principal.





ENTRENA Y LUCHA

En la Nave Nodriza dispondrás, entre otras cosas, de un simulador de combate donde potenciar tu experiencia







uso de todas las armas, naves y artilugios de la aventura principal, y para mayor comodidad los participantes se podrán comunicar por voz a través del *Headset*. Pero si aún no has preparado tu **PS2** para jugar On-line, ***Ratchet & Clank 3*** dispone también de un modo muy original sin conexión en el que hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse en duros duelos. Pero no sólo los modos multijugador son su punto fuerte, la aventura ofrece lo mejor de las tres entregas: 15 armas nuevas con posibilidad de recuperar las que conseguiste en *Totalmente A Tope*, minijuegos a bordo de diferentes vehículos, se incluye la posibilidad de controlar a Clank en ciertos niveles (esta vez el Capitán Qwark también aparecerá como personaje controlable) y mundos extensos con enemigos más peligrosos que nunca. En fin, ***R&C3*** conserva su clásica jugabilidad y se convierte, dentro de su género, en el pionero del juego On-line. **ANNA**

//Opciones multijugador On-line y sin conexión//

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Insomniac Jugadores > 1-4 (Multitap) / 2-8 (On-line) Modos de Juego > 3 Armas > 15 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (599 KB)

GRÁFICOS 9,0

Todo se mueve a la perfección, las pantallas de carga apenas duran un suspiro y el diseño de enemigos ha adquirido un matiz más cómico, aunque su Inteligencia Artificial ha madurado bastante.

MÚSICA / FX 9,0

Aunque aturde tanto disparo, los efectos de sonido son excelentes. La banda sonora no tiene desperdicio pero queda eclipsada por los FX. Buen doblaje al castellano, conserva las voces de anteriores ediciones.

JUGABILIDAD 9,0

Si has jugado a anteriores versiones, no supondrá complicación. Si no te costará algo hacerte con el manejo simultáneo de armas, saltos y artilugios. Pero en esencia, su jugabilidad es muy intuitiva.

DURACIÓN 9,3

Es el más imperecedero de las tres versiones gracias a los modos multijugador (On-line y Off-line). Además, las localizaciones son algo mas extensas y hacen que las misiones sean bastante largas.



fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

LOS URBZ
SIMS EN LA CIUDAD

Hazte el más popular y conquista cada uno de los nueve distritos de una ciudad que nunca duerme

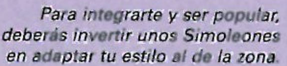


Utiliza los movimientos sociales para impresionar a los demás Urbz.

ELIGE DISTRITO
Cada una de las nueve zonas está habitada por una subcultura diferente. Tú decides dónde empezar

Después de *Los Sims* y *Los Sims Toman La Calle*, **Maxis** nos trae ahora un nuevo título para consola. Este nuevo lanzamiento se desmarca de la saga de **PC** y sus personajes, más urbanos que nunca, se hacen llamar ahora *Urbz*, y tienen como principal motivación labrarse una reputación. Para empezar, deberemos elegir uno de los nueve distritos que componen el juego y en cada uno de los cuales residen habitantes con una subcultura y una estética propia (que puede ser *skater*, siniestra, colorista, *hip-hopera* , glamourosa, motera...). Pero antes de coger el metro hacia la zona elegida, aterrizaremos en nuestro nuevo hogar donde Darius, el *Urbz*

BLACK EYED PEAS
Además de hacerse cargo de la banda sonora, cada uno de sus miembros contará con su propio personaje en el juego.



Para integrarte y ser popular, deberás invertir unos Simoleones en adaptar tu estilo al de la zona.







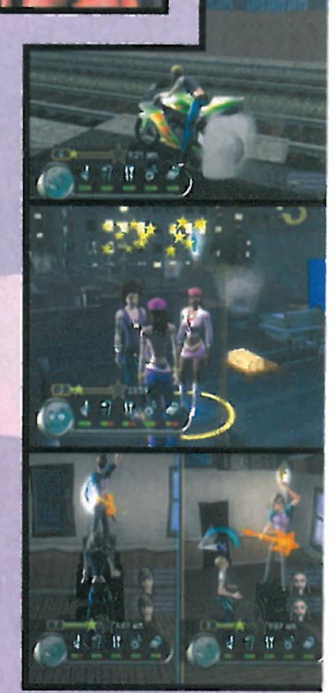
//Asciende en la escala social y laboral y adapta tu estilo al de cada distrito//

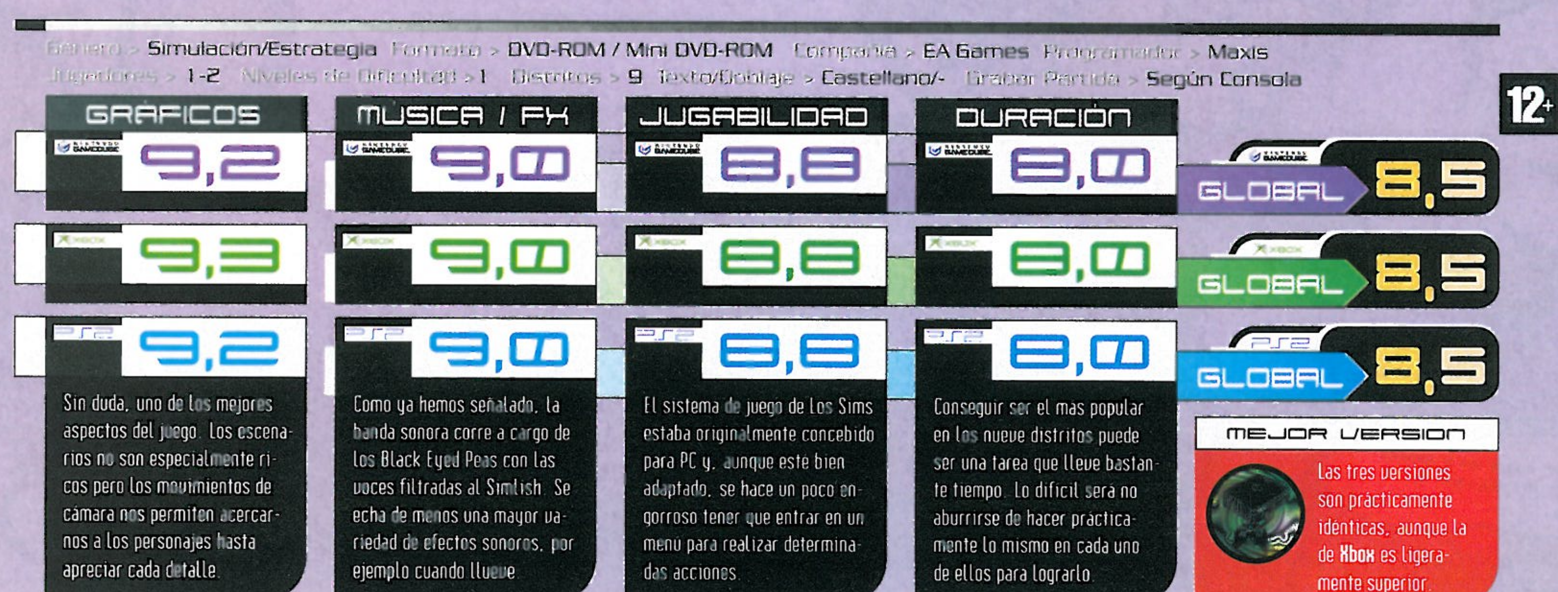
más popular de la ciudad, y el propio Will.I.Am de los *Black Eyed Peas* nos darán la bienvenida y las instrucciones básicas para desenvolvernos en el juego. Una vez en el distrito, el desarrollo es siempre el mismo: tendremos que encontrar un trabajo (en forma de mini-juego de ir apretando combinaciones de botones), adaptar nuestro estilo al de la zona y conseguir la suficiente reputación para entrar en una zona restringida. Hecho esto, habrá que ascender en la escala social y laboral, conseguir movimientos sociales para impresionar a *Urbzs* de otros distritos y algunos objetivos propios de cada zona, pero son tan parecidos que da la sensación de estar haciendo lo mismo una y otra vez, distrito tras distrito. En cuanto a la parte técnica, habría que destacar su apartado gráfico que nos permite acercar como nunca la cámara al personaje de forma que será posible apreciar detalles como el maquillaje o los *piercings* y demás accesorios de los que hayamos dotado a nuestro *Urbz*. En el aspecto sonoro, decir que podremos escuchar diferentes temas de los *Black Eyed Peas* en el idioma *Sim*. ➜ SUPERNENA



EyeToy

En esta ciudad el termómetro de popularidad son los carteles que empapelan la ciudad. Consigue la reputación suficiente y, con la ayuda de la cámara *EyeToy*, podrás ver tu foto en marquesinas, pósters y paradas de autobús.





Género > Simulación/Estrategia Formato > DVD-ROM / Mini DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Maxis
Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 1 Distritos > 9 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	9,0	8,8	8,0	8,5
Xbox	9,3	9,0	8,8	8,0	8,5
PS2	9,2	9,0	8,8	8,0	8,5

GRÁFICOS: Sin duda, uno de los mejores aspectos del juego. Los escenarios no son especialmente ricos pero los movimientos de cámara nos permiten acercarnos a los personajes hasta apreciar cada detalle.

MÚSICA / FX: Como ya hemos señalado, la banda sonora corre a cargo de los Black Eyed Peas con las voces filtradas al Simlish. Se echa de menos una mayor variedad de efectos sonoros, por ejemplo cuando llueve.

JUGABILIDAD: El sistema de juego de Los Sims estaba originalmente concebido para PC y, aunque este bien adaptado, se hace un poco engorroso tener que entrar en un menú para realizar determinadas acciones.

DURACIÓN: Conseguir ser el mas popular en los nueve distritos puede ser una tarea que lleve bastante tiempo. Lo difícil será no aburrirse de hacer prácticamente lo mismo en cada uno de ellos para lograrlo.

MEJOR VERSIÓN
Las tres versiones son prácticamente idénticas, aunque la de **Xbox** es ligeramente superior.

PAPER MARIO
LA PUERTA MILENARIA

Otro gran RPG llega a GameCube este mes. Ayuda a Mario, una vez, más a rescatar a la princesa Peach



El primer *Paper Mario* fue uno de los grandes títulos en aparecer para la extinta **Nintendo 64**, y también uno de los mejores. Parece que el fontanero le cogió el gusto a eso de los juegos de rol, pues hace unos meses nos sorprendió con una nueva incursión en el género: *Mario & Luigi Superstar Saga* para **GBA**. Ahora, con esta secuela, vuelve a quedar perfectamente demostrado que Mario se encuentra en más plena forma que nunca y que no necesita las plataformas para triunfar. La historia, alrededor de la cual gira la trama del juego, no es muy original pero conserva toda la esencia de la saga. La princesa Peach ha sido secuestrada (para mi que esta chica se ha hecho adicta al Síndrome de Estocolmo) mientras buscaba un misterioso tesoro. Mario, cómo no, emprende la búsqueda y por el camino se encontrará frente a una gran aventura que incluye un enigmático mapa, siete estrellas de cristal y la puerta a la que hace referencia el título. Viejos conocidos y nuevos tenuación, con algunas escenas realmente memorables y un sentido del humor socarrón que hará que esbocemos más de una sonrisa. En lo que se refiere al sistema de juego, podemos decir que se trata de un RPG por turnos pasado por el tamiz de **Nintendo**. Los programadores han evitado las complicaciones típicas de las sagas *Final Fantasy* y similares (complejos menús, decenas de parámetros, etc.) para ofrecer unos combates aparente-



LA CABRA TIRA AL MONTE
Aunque no se trate de un juego de plataformas, algunas cosas siguen igual. Mario seguirá saltando y rompiendo bloques.





Como en todo buen RPG que se precie, en Paper Mario encontraremos tiendas donde comprar todo tipo de objetos que utilizar en las batallas.

mente simples, pero donde la habilidad con el mando representa un papel importante (por ejemplo al pulsar un botón en el momento preciso). Los duelos se desarrollan en una especie de teatro (con espectadores y todo) con Mario y sus aliados a un lado y los enemigos a otro. De hecho, todo el juego tiene este aire teatral, cosa a la que contribuye el aspecto de marionetas de papel que tienen los personajes. Utilizar las habilidades de Mario (que puede plegarse de mil formas distintas) será necesario en muchas ocasiones, sobre todo cuando exploremos las mazmorras donde buscar las estrellas. La mezcla es de lo más interesante, y lo mejor es que se trata de un título que enganchará a todo tipo de público, y no sólo a los típicos jugadores de los RPG. ➾ DANI3PO



Mario podrá convertirse en un avión de papel para alcanzar lugares altos, o transformarse en una pelota de papel para introducirse en lugares estrechos.

Batallas

Los combates en ***Paper Mario 2*** se desarrollan sobre un escenario. La precisión a la hora de pulsar los botones será imprescindible a la hora de atacar y defendernos con garantías.







Género > RPG por Turnos Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems
Jugadores > 1 Mundos > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (17 Bloques)

GRÁFICOS 9,0
El estilo gráfico es de lo más original: personajes bidimensionales y escenarios en 3D. Nintendo quería un look típico de «libro de cuentos» y lo ha conseguido. No esperes demostraciones de potencia.

MÚSICA / FX 9,2
Las alegres melodías típicas de la saga Mario (remezcladas para la ocasión) se combinan con otras nuevas. Todas ellas gozan de gran calidad, así como los efectos de sonido. Las voces son el típico balbuceo.

JUGABILIDAD 9,0
Se trata de uno de los juegos de rol por turnos más accesibles del mercado. La interactividad durante las batallas hará que nunca nos lleguemos a cansar de ellas, y la exploración también es amena.

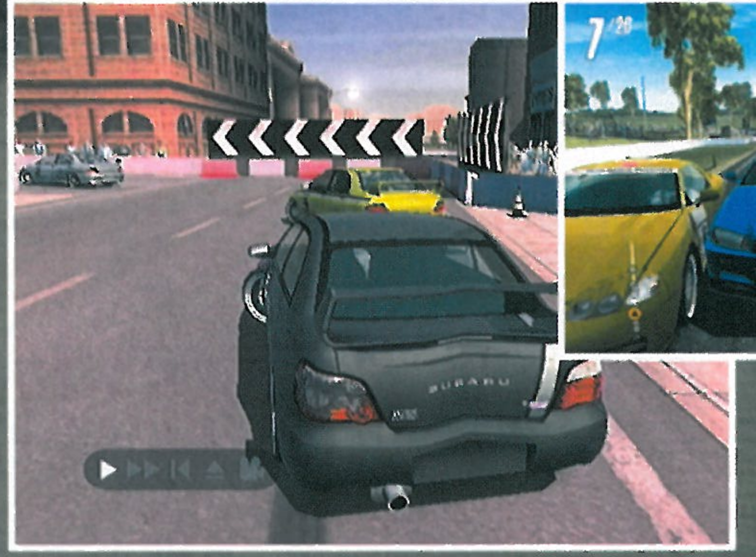
DURACIÓN 8,9
No puede compararse a otros juegos del mismo género como Tales Of Symphonia, pero tampoco se te hará demasiado corto. Una vez que lo acabes, eso sí, no ofrece alicientes para retomarlo.



GLOBAL 9,0

TOCA RACE D

Tras un par de años de paréntesis desde su debut en PS2 la legendaria saga TOCA, de enorme prestigio en PSone, tiene al fin continuación

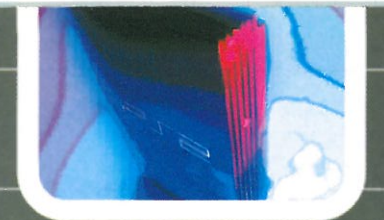






En las secuencias animadas conoceremos a compañeros de equipo, coléricos rivales, ambiciosos agentes, etc.

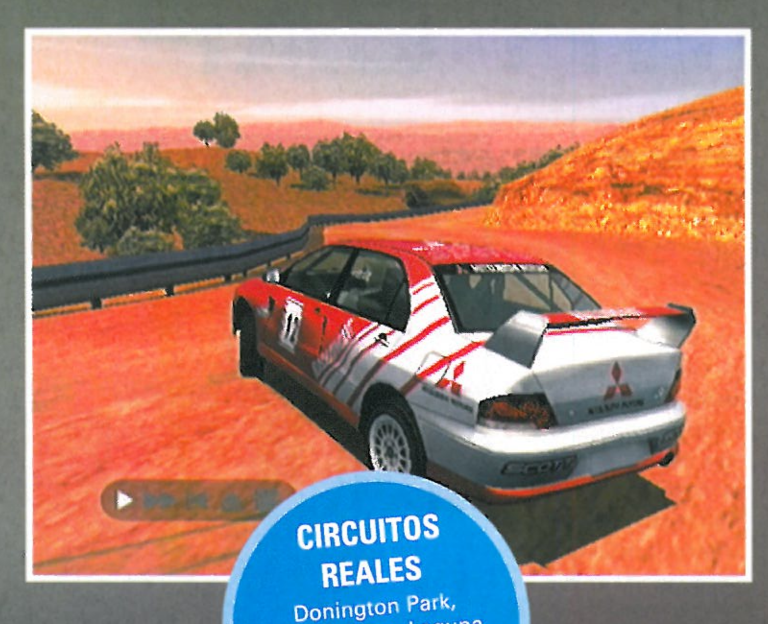
Pro Race Driver tiene un digno sucesor en ***Toca Race Driver 2***, que recupera en el título la denominación que siempre caracterizó a la saga. Estas reconocibles siglas se corresponden a los coches que originariamente formaban parte del juego, los *Touring Cars* del campeonato británico, autos de serie de cuatro puertas y 2000 cc, entre otras características. Esto contrasta con la gran cantidad de vehículos que ahora el programa pone a nuestro servicio y que constituye uno de los principales reclamos del juego. En efecto, tenemos gran variedad de campeonatos y coches de diversa condición donde demostrar nuestra polivalencia. Hay recorridos urbanos, rallys sobre tierra o asfalto, *supertracks* y otros muchos. Audi, Jaguar, Ford, Subaru o Aston Martin son algunas de las marcas que colaboran prestando sus modelos, tanto clásicos como actuales. Para competir con ellos deberemos desbloquearlos en el modo Carrera, que simula una historia en la que nuestro piloto deberá superar los desafíos que paso a paso le sean planteados. Un jefe de equipo nos propondrá dichos retos mientras vamos conociendo una serie de personajes que desfilan ante



NO SÓLO COCHES
Además de los típicos turismos podemos pilotar vehículos algo menos convencionales



RIVER 2



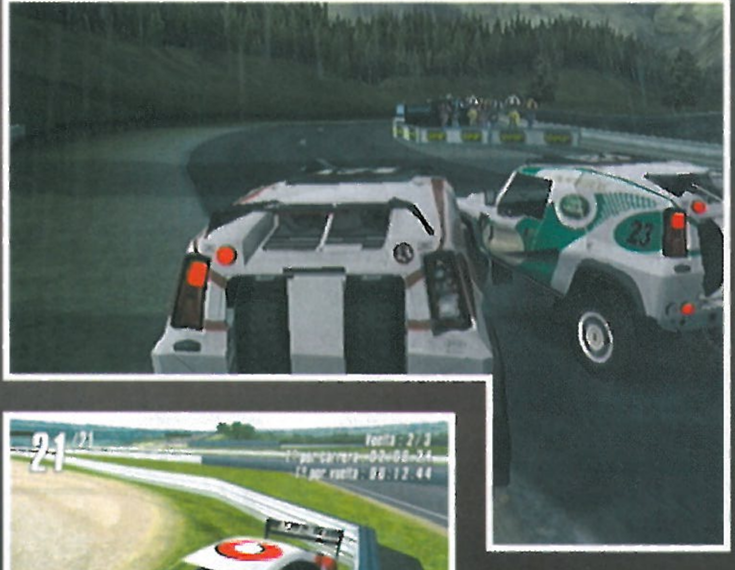




CIRCUITOS REALES
Donington Park, Nürburgring, Laguna Seca, Brands Hatch, etc. A ellos se suma el Rally de Cataluña

nosotros en una serie de entretenidas secuencias que contribuyen al desarrollo del juego. Aunque los desafíos son cada vez más difíciles de superar, la mecánica de conducción es sencilla. Casi siempre nos jugaremos las posibilidades de triunfo atacando las curvas con agresividad y apurando al máximo la frenada, ya que en las rectas, bastante haremos con defender la posición obstaculizando los intentos de adelantamiento de los rivales más pegajosos.

TRD2 mantiene el despliegue visual en la representación de los daños pero ya no es aconsejable abrirse paso dando trompazos a diestro y siniestro. Esta es una de las diferencias más notables con la entrega precedente, la penalización en las colisiones. Unos indicadores nos avisan del nivel de gravedad que van adquiriendo los elementos dañados y que pueden obligarnos a una retirada prematura. Se acabó eso de ir como un loco sin pensar en las consecuencias. MOLOKAI



En un principio los golpes sólo afectan a las sufridas carrocerías pero si los impactos superan lo recomendable comenzarán a aparecer las averías y los fallos del motor.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-8
Campeonatos > 33 Coches >35 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1084 KB)

12+



9,0

Parachoques descolgados, cristales y faros hechos añicos o pérdida de piezas por el camino es lo más reseñable. Hasta 21 coches en pista al mismo tiempo. Las secuencias animadas no están nada mal.



8,6

La rutinaria música que acompaña al juego es un aspecto francamente mejorable. Mejor nota merece el sonido de los motores, individualizado para cada tipo de vehículo. Desde boxes recibimos indicaciones.



8,9

Es fácil hacerse enseguida con el control de los coches, aunque su dinámica no es del todo fiel a la realidad. Podían haber incluido alguna perspectiva trasera más. Competición On-line con hasta 8 jugadores.



9,1

El intenso modo Carrera acapara prácticamente todo el tiempo de juego. Lo componen 33 duros campeonatos cuya progresiva exigencia nos irá poniendo las cosas cada vez más difíciles.



THE LEGEND OF ZELDA
THE MINISH CAP



Divertido, apasionante, sencillo de jugar... La más genial saga de Action RPG regresa a GBA a lo grande

Al igual que hizo con las dos entregas de *Zelda* para **GBC** (*Oracle Of Ages* y *Oracle Of Seasons*), **Nintendo** ha encomendado a **Flagship** (subsidiaria de **Capcom**) la tarea de desarrollar una nueva aventura de Link, la primera diseñada exclusivamente para **GBA**. La anterior colaboración **Nintendo/Flagship** fue la conversión del clásico de **SNES** *A Link To The Past*, al que se le añadió una mini-aventura para 4 jugadores titulada *Four Swords*. ***The Minish Cap*** continúa la estética *cartoon* iniciada con *Four Swords* y *Wind Waker* de **GameCube**, incorporando un nuevo personaje al universo *Zelda*: Ezero. Un sombrero dotado de vida que proporcionará a Link pistas, algún que otro comentario impertinente y la habilidad de reducir el tamaño del héroe hasta convertirlo en poco menos que una pulga, lo que le permitirá acceder a los dominios de los *Minish*, la mítica raza que presta su nombre al juego. Aunque con ello, también se multiplican los riesgos para Link, ya que cosas tan nimias co-



Ezero recuerda mucho a Kazooie, en impertinencia



Género > Action RPG Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Flagship Jugadores > 1
Mazmorras > 6 Horas de Juego > 6/9 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

GRÁFICOS 9,3
Minish Cap mantiene el look de dibujo animado iniciado con Zelda The Wind Waker, dotando al rostro del protagonista (pese a su pequeño tamaño) de una gran expresividad. El colorido, por cierto, es excelente.

MÚSICA / FX 9,0
La clásica colección de melodías Zelda volverá a resonar en nuestras GameBoy Advance. Como ya pasó con la adaptación a GBA de A Link To The Past, Minish Cap incorpora gritos digitalizados de Link.

JUGABILIDAD 9,4
El nivel de dificultad en algunos de los puzzles se ha incrementado notablemente (en eso recuerda bastante a los Zelda de GBC), pero ni eso conseguirá disminuir tu entusiasmo ante este pedazo de Action RPG.

DURACIÓN 8,6
No es excesivamente largo, en comparación con A Link To The Past, y carece del modo para 4 jugadores que ofrecía Four Swords. A pesar de todo, The Minish Cap es un imprescindible para estas navidades.



GLOBAL 9,2



Pequeño gran hombre

Gracias a la magia del sombrero Ezero, Link menguará de tamaño para poder conocer a los *Minish* y atravesar porciones de mapa de otra forma innacesibles. Cuidado, esta habilidad tiene un reverso tenebroso... Al empequeñecer, Link tendrá que afrontar nuevos peligros como insectos y gotas de lluvia.



Pero los minish bajaron del cielo para ayudarles y le dieron la luz dorada y una espada a uno de sus héroes.



mo las gotas de lluvia pondrán su vida en peligro. Con esta nueva aventura, *Zelda* vuelve a confirmarse como el paradigma del género *Action RPG*. Como sus antecesores, es imposible no ser absorbido por su apasionante mecánica una vez que se enciende la **GBA**. El nivel de dificultad de algunos *puzzles* es bastante alto, como sucedía con los *Zelda* de **GBC**, pero que compensa la relativa brevedad del juego (si lo comparamos con el extenso *A Link To The Past*). Eso sí, en contra de lo que se informó en un principio, los amuletos o *Kinstones* que Link encontrará durante sus andanzas por Hyrule no podrán ser objeto de trueque entre varios jugadores vía *Wireless*, sino entre el usuario y algunos personajes secundarios del juego. Una pena. Habría sido una idea interesante. **NEMESIS**



Ezero es un magnífico paracaídas con el que planear en ocasiones.







GRAND THEFT AUTO

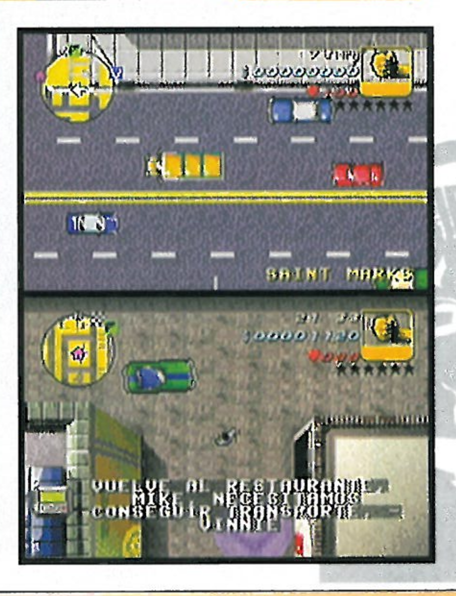
Digital Eclipse adapta a GBA la mecánica de los dos primeros Grand Theft Auto



BÚSCATE UN TRABAJO

Conviértete en patrullero, bombero o taxista. Sólo tienes que robar el coche preciso y pulsar L y R

Inexplicablemente, Rockstar no ha incluido en la versión PAL de GTA un mapa de papel de la ciudad, algo realmente útil en determinadas situaciones, y que sí venía incluido de serie en las versiones PC y PSone.



Antes de convertirse en el fenómeno de masas que es actualmente, la franquicia *GTA* ya conquistaba el corazón de miles de usuarios con su cámara aérea y su novedosa recreación de la vida de un delincuente. La idea de cometer todo tipo de fechorías (robar coches, matar policías, atropellar civiles) fue excelentemente recibida por los usuarios de **PC** y **PSone**, aunque le valió no pocas críticas en los medios periodísticos (pobres, si hubieran sabido lo que vendría después...). Más tarde, y coincidiendo con el lanzamiento del *bestseller GTA San Andreas*, **Rockstar** y **Digital Eclipse** han recuperado la mecánica de aquellos primeros y entrañables *GTA* y la han trasladado a **Game Boy Advance**, logrando una de las experiencias más refrescantes que se han vivido en la portátil de **Nintendo** desde su nacimiento. Más de 300 misiones te esperan si aceptas el reto de convertirte en un criminal sin escrúpulos. La famosa libertad de acción de *GTA 3*, *Vice City* y *San Andreas* surgió de aquellos primeros *Grand Theft Auto*, y esta versión **GBA** no es una excepción. Al margen de las misiones del modo Historia, podrás aceptar todo tipo de tareas secundarias que elevarán tu cuenta corriente y engrosarán las numerosas estadísticas que ofrece este gran cartucho. ¿Quién dijo que **GBA** era sólo para críos? **NEMESIS**

Género > Simulador de Delincuente Formato > Cartucho Compañía > Rockstar Programador > Digital Eclipse Jugadores > 1 Misiones > 300 Continuaciones > Infinitas Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

16+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	8,6	9,0	9,3
Aunque petardea en algunos momentos, el entorno gráfico es en general excelente, idéntico al de los GTA originales. Conserva incluso el efecto poligonal de los edificios y añade rotaciones en los coches.	Diálogos digitalizados y toneladas de música amenizarán las incontables horas de juego que te esperan en esta versión GBA. Aunque el volumen de la música no es muy alto, la calidad es excelente.	El control del personaje a pie es bastante mejor que el de los GTA originales. Por su parte, el manejo del coche es algo complicado al principio (por la velocidad), pero enseguida te acostumbrarás.	Divertido, interminable y apasionante como el resto de la saga GTA. La versión GBA ofrece más de 300 misiones, lo que lo corona como uno de los juegos más largos de la historia de la portátil de Nintendo.





GLOBAL 9,2

CRASH TWINSANITY

Dos son compañía, tres multitud. Por primera vez, Crash, Cortex y Nina entran juntos en acción

Raro, pero cierto; Crash y el Doctor Cortex unen sus fuerzas en esta nueva entrega *Bandicoot*. Una idea muy sutil que renueva la clásica jugabilidad de la saga, que hace que el jugador se estruje los sesos para que ambos trabajen en equipo y afronten misiones totalmente inéditas hasta ahora. Desde lanzar a Cortex a lugares inaccesibles para que active palancas a ayudarse mutuamente en el camino para poder progresar. También se han mantenido las fases clásicas de saltar, esquivar y recoger manzanas, y se han incorporado otras nuevas en las que Cortex, e incluso su hija Nina, protagonizan por separado divertidas misiones. En ellas, deberás ingeniártelas para aprovechar al máximo las habilidades de cada uno, lo cual hace que ***Crash Twinsanity*** posea la mecánica de juego más varida y completa de todas las entregas aparecidas. Es una lástima que tantos cambios no sean suficientes como para competir con plataformas más completos, de mejores gráficos y de desarrollo superior como *Jak 3* y *Sly 2*. Aunque si lo que buscas es un plataformas en esencia, sin mezcla de géneros de *shooter* o *beat'em-up*, éste es el mayor, y único, exponente en la actualidad. ANNA

Final bosses

Como en todo juego *Bandicoot*, los enemigos de final de fase son duros de «pelar». En más de una ocasión, te sacarán de quicio y pondrán a prueba tu habilidad y tenacidad.

EL DOCTOR Y SU HIJA

En esta nueva edición del legendario Bandicoot podrás controlar al Dr. Cortex y su siniestra hija Nina

Al principio, el Dr. Cortex tratará de acabar con Crash, pero luego unirán sus fuerzas...

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast (PS2) Inglés/Inglés (Xbox) Grabar Partida > Según Consola

3+










	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,0	8,2	8,2	8,4	8,1
PS2	8,0	8,2	8,2	8,4	8,1

Gráficos: Estéticamente no ha evolucionado mucho con respecto al de PS2 y Xbox de hace 3 años, pero por lo menos han mejorado el motor gráfico. Variadas y bonitas localizaciones, aunque recuerdan a las de siempre.

Música / FX: Melodías con ritmos de pop-jazz amenizarán los niveles. La versión de PS2 está doblada al castellano pero la de Xbox, no. Una lástima, ya que los usuarios de la gran X se perderán el gran humor del que hace gala.

Jugabilidad: Respetando la esencia de la clásica jugabilidad (sencilla e intuitiva), se han añadido 2 componentes nuevos protagonizados por Cortex y Nina. Todo un acierto que renueva la saga, aunque a día de hoy hay títulos más completos.

Duración: Tendrás juego para rato. Acabar cada una de las fases del juego al 100% (con todos los cristales, manzanas y demás) y derrotar al final boss te llevará tiempo. Además, siempre queda la opción de mejorar tiempos...

MEJOR VERSIÓN



Pocas, muy pocas diferencias hay entre las versiones. Quizá el motor gráfico de **Xbox** resulte más suave.





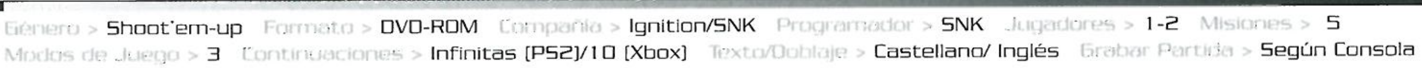
METAL SLUG 3

Como el Cid, NeoGeo sigue plantando batalla incluso después de muerta, aunque sea en forma de conversiones...

Tras plantar cara a sus competidores (**Sega**, **Nintendo**) durante 14 años, **NeoGeo** dijo adiós a los *fans* de la lucha y los *shooters*, dos géneros que esta máquina prodigiosa supo mimar como pocas consolas han hecho. A **SNK** y su *Rolls-Royce* (así se la bautizaba a comienzos de los 90 por su potencia y el desorbitado precio de sus cartuchos) le debemos títulos tan esenciales como la saga *King Of FIghters* y *Fatal Fury*, el insuperado *Viewpoint* o la familia *Metal Slug*. Dotados de la mejor animación 2D que se ha visto en un *shooter* horizontal, cada nueva entrega de la franquicia *Metal Slug* nos ha enamorado por su calidad gráfica y su jugabilidad 100% *arcade*. Este tercer episodio, que vio la luz en *NeoGeo* y los salones recreativos en 2000, llega a **PS2** y **Xbox** a un precio especial, localizado al castellano y dotado de la opción de soportar 60 Hz, con lo que no se ha sacrificado ni un ápice de la velocidad y la animación del original. Aun así, la entrega **Xbox** supera a **PS2** por un detalle tan decisivo como limitar los créditos. En **PlayStation 2** son infinitos, lo que lleva a finalizar el juego en poco más de media hora. En **Xbox** hay que trabajárselo más. **NEMESIS**

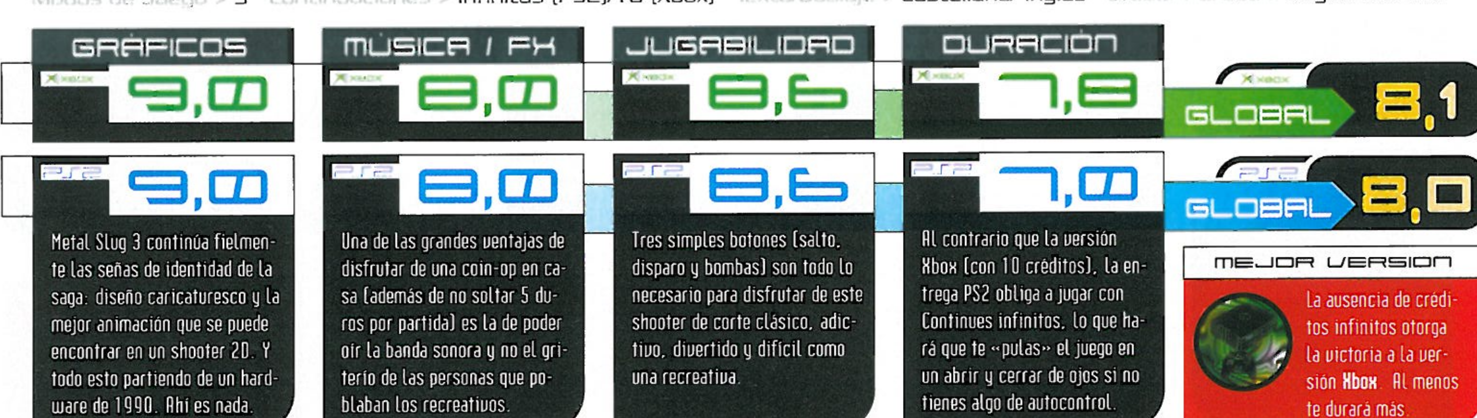
MINIJUEGOS EXCLUSIVOS

Al finalizar el modo *Arcade* podrás acceder a dos minijuegos: *Survival* y *Chubby Isle Paradise*



Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ignition/SNK Programador > SNK Jugadores > 1-2 Misiones > 5
Modos de Juego > 3 Continuaciones > Infinitas (PS2)/10 (Xbox) Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	8,0	8,6	7,8	8,1
PS2	9,0	8,0	8,6	7,0	8,0

Metal Slug 3 continúa fielmente las señas de identidad de la saga: diseño caricaturesco y la mejor animación que se puede encontrar en un shooter 2D. Y todo esto partiendo de un hardware de 1990. Ahí es nada.

Una de las grandes ventajas de disfrutar de una coin-op en casa (además de no soltar 5 duros por partida) es la de poder oír la banda sonora y no el griterío de las personas que poblaban los recreativos.

Tres simples botones (salto, disparo y bombas) son todo lo necesario para disfrutar de este shooter de corte clásico, adictivo, divertido y difícil como una recreativa.

Al contrario que la versión Xbox (con 10 créditos), la entrega PS2 obliga a jugar con Continues infinitos, lo que hará que te «pulas» el juego en un abrir y cerrar de ojos si no tienes algo de autocontrol.

MEJOR VERSIÓN

La ausencia de créditos infinitos otorga la victoria a la versión **Xbox**. Al menos te durará más.



FIFA FOOTBALL 2005

Más detallado que nunca y divisiones inferiores en las mejores ligas europeas

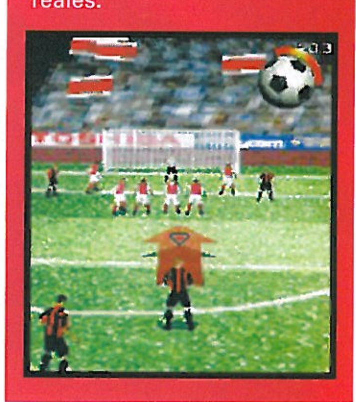
Según vayamos ganando partidos en una competición nos obsequirán con «Puntos de Prestigio», los cuales sirven para que nuestros jugadores se motiven y hagan fintas acrobáticas, o las defensas rivales nos teman.



//10.000 jugadores están presentes en las 26 ligas más famosas del mundo//

DESAFÍOS

Este peculiar modo es para los más expertos porque se trata de empatar o remontar goleadas en partidos que estén apunto de finalizar. Casi todos los encuentros suelen estar basados en competiciones reales.





MOVIMIENTOS
Realizar fabulosas paredes, regates, pases, chutes con efecto, están a la orden del día debido al aumento del *motion capture.*

AMBIENTACIÓN
Gracias a la mejora de los gráficos y efectos de sonido, el juego ha logrado un ambiente meritorio al tratarse de una portátil.



REPETICIÓN
En cualquier momento del partido se puede repetir la acción anterior en velocidad normal, rápida u otro ángulo

Regresa el rey del fútbol como bien nos tiene acostumbrados **EA** sobre estas fechas. Esta nueva edición cuenta con jugosas mejoras técnicas con respecto a su antecesor, como una definición gráfica más detallada y una velocidad acorde con el control, logrando imprimir velocidad en el campo de juego. Si *FIFA 2004* innovó gracias al modo multijugador mediante *Bluetooth*, este ***2005*** lo hace vía On-line en el servidor **N-Gage Arena**, todo un detalle que le hace ganar muchos enteros en competitividad entre usuarios creando una adicción extra. El número de licencias oficiales también han sido incrementadas con respecto a versiones anteriores y aproximadamente 10.000 jugadores están presentes en las 26 ligas más famosas del mundo y 38 selecciones. Quizá, la única pega existente es la facilidad de marcar goles, al igual que en las extintas versiones de 16 *bits*. Realizando un chute cruzado desde fuera del área, siempre suele entrar y de nada sirven las nuevas animaciones de los jugadores ya que los porteros apenas paran balones. **MANJIMARU**

Como podéis observar en la secuencia de pantallas, existen muchos tipos de vista diferentes. Superando con creces al primer episodio de la saga.

Género > Deportivo Formato > MMC Megas > 11 Compañía > EA Sports Programador > EA Canadá Jugadores > Múltiples
Modos de Juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memoria Interna



GRÁFICOS 7,8
Comparado con la anterior versión aparecida para la máquina de Nokia, ésta es mejor a nivel gráfico. Pero viendo el potencial demostrado en otros juegos, nos damos cuenta de que es poco.

MÚSICA / FX 8,8
Los FX están bien logrados teniendo en cuenta el restringido altavoz de N-Gage. Las melodías tienen una correcta composición junto a las excelentes voces digitalizadas del mismísimo Ricky Martin.

JUGABILIDAD 8,0
Es el punto más crítico del programa debido a un sistema de juego mecánico y demasiado facilón a la hora de marcar los goles. Regatear se hace bastante complicado, restando mucha espectacularidad.

DURACIÓN 9,2
Lo más adictivo junto al modo de juego On-line ya que tiene 26 ligas infinidad de desafíos y logrando ganar o perder «Puntos de Prestigio» el juego puede durar muchos meses.

3+



GRADIUS V

Jugabilidad en estado puro para PlayStation 2



De excelente factura los final bosses y escenarios del juego.

¿Gradius On-line?

Aunque no dispone de opción para juego On-line, **Konami** Europa ha incluido un modo de puntuación por *ranking* para medirnos con los mejores jugadores del continente. Entra en la web de **Konami** España http://es.konami-europe.com y participa para ganar fabulosos *merchandising* de ***GV***.





Con cuentagotas ha llegado hasta el momento el género del *shoot'em-up* 2D a **PlayStation 2** (los excelentes *Silpheed: The Lost Planet* y *R-Type Final* han sido los máximos exponentes desde el lanzamiento de los 128 *bits* de **Sony C.E.**). **Treasure**, de la mano de **Konami** y tras el nombre de la mítica saga *Gradius*, nos trae la secuela de un clásico en un título que retoma los esquemas de la jugabilidad más básica (la cruceta y dos botones de nuestro *DualShock* serán suficientes) para crear una auténtica maravilla lúdica que se dispone a entrar directamente en la colección de clásicos para **PS2**. Aunque dispone de una dificultad «Made in Treasure», el juego invita a superarnos partida tras partida, resultando difícil aunque no imposible. Respecto al apartado gráfico, *Vic Viper* y su universo estelar no se han quedado atrás en esta quinta entrega, mostrándonos a lo largo de sus 8 fases constantes rutinas gráficas (deformaciones, excelentes efectos de luz, transparencias, etc.) y gigantescos *final bosses* para deleite de nuestros sentidos. Además, nos encontramos con una mejorada versión PAL respecto a su edición japonesa, con modo para 2 jugadores y un sistema de competición por *ranking*, además de incluir selector 50/60 Hz. ***Gradius V*** sigue demostrándonos generación tras generación quién es el rey de un género que, aún en vías de extinción, siempre nos acompañará cuando busquemos diversión directa y rápida y, en el caso que nos ocupa, de una excelente calidad a un más que atractivo precio. GRADIUS

Género > Shoot'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > Treasure Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (40 KB)

3+

GRÁFICOS 9,1
El juego aprovecha el procesador de PlayStation 2 para mostrarnos un festival de explosiones continuas, excelentes efectos de luz, morphing... Todo un regalo para la vista sin ralentización alguna.

MÚSICA / FX 8,6
Nos mantendrán en tensión durante todo el juego, cumpliendo correctamente con su cometido. A destacar los cortes del staff final y la melodía que nos acompaña en nuestra inmersión alienígena en la cuarta fase.

JUGABILIDAD 9,3
La dificultad es alta y la frustración más que probable si perdemos algún múltiple en las etapas intermedias de las fases. Aún así, pocos juegos ofrecen tanta diversión con tan simple sistema de control.

DURACIÓN 9,0
Cinco modos de dificultad, dos jugadores simultáneos, sistema de competición por ranking... Aun habiendo finalizado el juego en su modo Arcade, presenta los alicientes necesarios para seguir jugando.





CONCURSO «METAL SLUG 3»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **metalsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **metalsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 20 de diciembre.



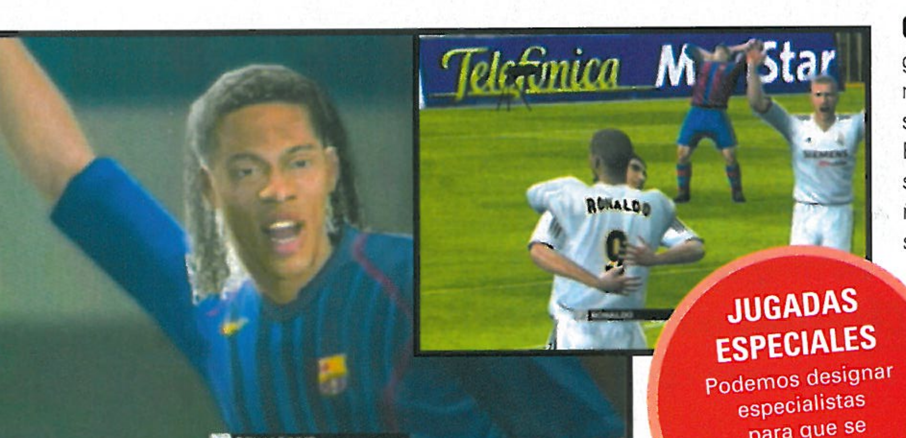
PLAYSTATION 2 / XBOX

CLUB FOOTBALL 2005

REAL MADRID BARCELONA

La dura pugna entre los dos eternos rivales se mantiene en Club Football. Culés y merengues tendrán fácil la elección

Todos los componentes de las dos plantillas están reproducidos con propiedad, incluso los menos galácticos.



JUGADAS ESPECIALES
Podemos designar especialistas para que se encarguen siempre de determinadas jugadas

Gracias a **Codemasters** algunos de los clubes europeos de más relumbrón tienen su propio simulador de fútbol. Real Madrid y Barcelona son los dignos representantes del campeonato español dentro de esta serie de exclusivos programas. Ambos comparten la misma base técnica y opciones de juego, pero cuidan todos esos detalles que permiten identificarse con el equipo elegido. En los dos podemos tomar parte en liga y copa españolas, o participar en una potente Súper Liga. En esta última nos veremos las caras con los 20 clubes de los que *Club Football* tiene licencia (Milán, Bayern Munich, Ajax, Manchester, etc.), pero también contra el resto de equipos que forman parte de las ligas de Italia, Inglaterra, Alemania, Holanda, Francia y Escocia. Se echan de menos los correspondientes al país vecino, Portugal, sobre todo al actual campeón de Europa, el Oporto. Para jugar con cualquiera de los equipos con licencia en la Súper Liga deberemos ganarla previamente con nuestro club o



Recuerdos

En la galería de fotos del Barcelona aparecen Maradona, Stoitchkov o Lineker. En la del Real Madrid hay imágenes más añejas, como la del campeón de Europa de 1960.



CREA TU FUTBOLISTA Podemos intentar que se parezca todo lo posible a nosotros y mejorar sus habilidades poco a poco.



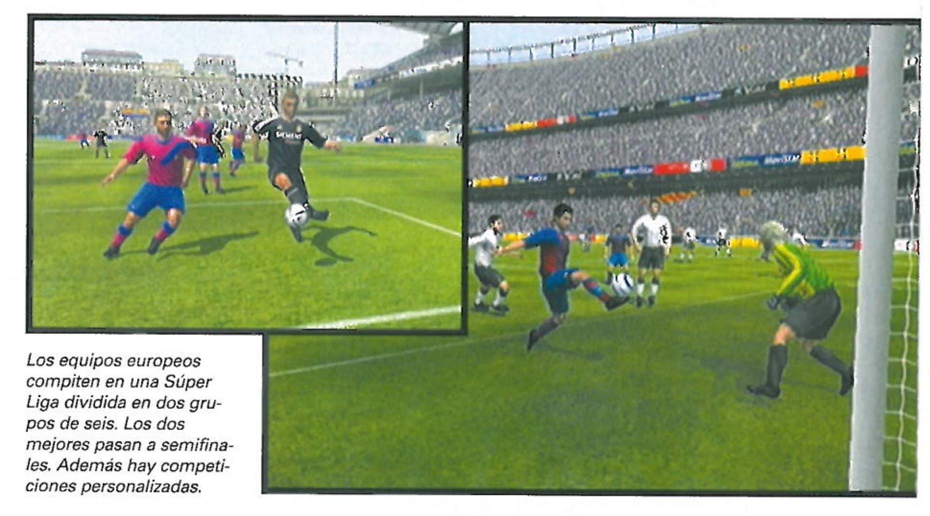




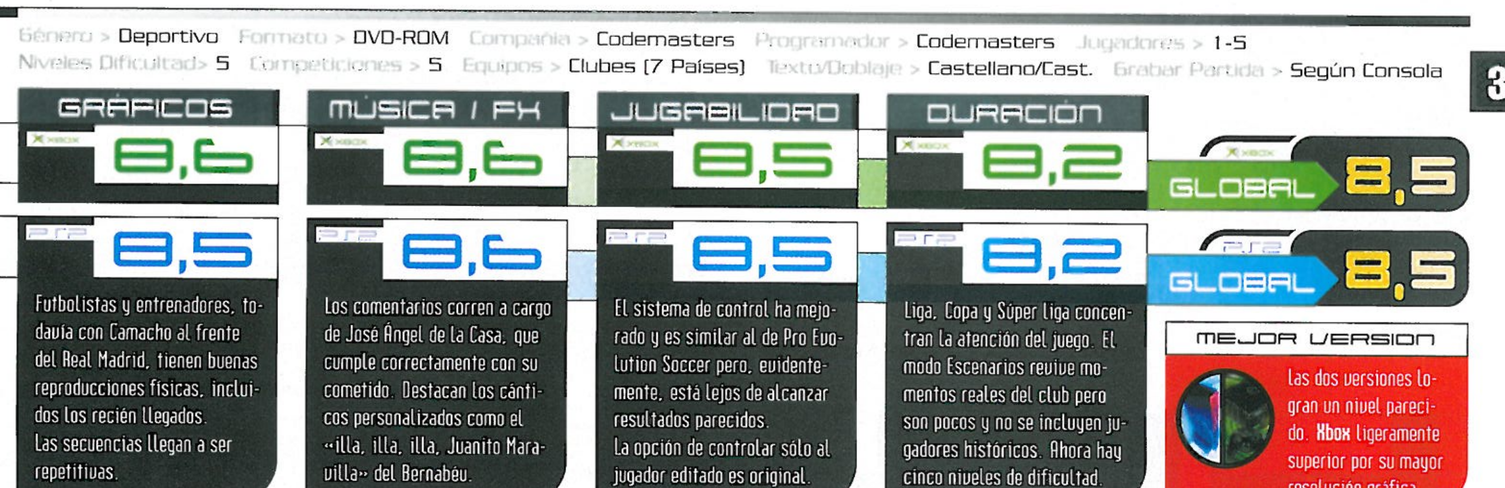


//Los dos programas sólo se diferencian en la lógica adaptación a cada club//

bien disponer de ellos en las competiciones personalizadas. Pero si algo destaca, son las nuevas posibilidades de edición del jugador de carrera. Además de los numerosos parámetros para modelar su físico este año podemos jugar los partidos desde la perspectiva del futbolista editado; nosotros le controlaremos exclusivamente a él dejando que la IA de la consola dirija al resto. Desde luego es un punto de vista interesante, aunque puede resultar frustrante estar sin rascar bola durante cierto tiempo. El punto nostálgico lo pone el álbum del club, donde podemos coleccionar fotos de jugadores históricos que han dejado huella y de futbolistas de la plantilla actual. También hay una serie de vídeos para no perderse ni un solo detalle tanto del Bernabéu como del Camp Nou. **MOLOKAI**



Los equipos europeos compiten en una Súper Liga dividida en dos grupos de seis. Los dos mejores pasan a semifinales. Además hay competiciones personalizadas.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-5
Niveles Dificultad > 5 Competiciones > 5 Equipos > Clubes (7 Países) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	8,6	8,5	8,2	8,5
PS2	8,5	8,6	8,5	8,2	8,5

GRÁFICOS: Futbolistas y entrenadores, todavía con Camacho al frente del Real Madrid, tienen buenas reproducciones físicas, incluidos los recién llegados. Las secuencias llegan a ser repetitivas.

MÚSICA / FX: Los comentarios corren a cargo de José Ángel de la Casa, que cumple correctamente con su cometido. Destacan los cánticos personalizados como el «illa, illa, illa, Juanito Maravilla» del Bernabéu.

JUGABILIDAD: El sistema de control ha mejorado y es similar al de Pro Evolution Soccer pero, evidentemente, está lejos de alcanzar resultados parecidos. La opción de controlar sólo al jugador editado es original.

DURACIÓN: Liga, Copa y Súper Liga concentran la atención del juego. El modo Escenarios revive momentos reales del club pero son pocos y no se incluyen jugadores históricos. Ahora hay cinco niveles de dificultad.

MEJOR VERSIÓN

Las dos versiones logran un nivel parecido. **Xbox** ligeramente superior por su mayor resolución gráfica.





COLIN MCRAE RALLY 2005



A nuestra disposición contaremos con un total de 16 vehículos que participan en el Campeonato del Mundo de Rallys. Su reproducción en pantalla es bastante aceptable.

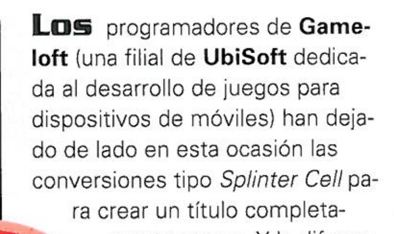
La saga de simulación de rallys más famosa llega a la portátil de **Nokia** en un título que en un principio ofrece mucho, pero que se queda a medio camino en los apartados más importantes.
Los programadores han intentado incluir todas las opciones del homónimo de las consolas de sobremesa, pero ni el apartado jugable (el control no está muy bien ajustado), ni el gráfico (los circuitos son muy planos y están bastante vacíos) llegan a cuajar.
Puede resultar divertido durante un corto periodo de tiempo, sobre todo con varios jugadores, pero te cansarás pronto. DANI3PO



Género > Conducción Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > IdeaWorks 3D Jugadores > 1-2 (Bluetooth) Vehículos > 16 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRÁFICOS	MÚSICA/FX	DURACIÓN	JUGABILIDAD	N-GAGE GLOBAL
8,2	8,3	8,5	8,1	8,2

ASPHALT: URBAN GT



Los programadores de **Gameloft** (una filial de **UbiSoft** dedicada al desarrollo de juegos para dispositivos de móviles) han dejado de lado en esta ocasión las conversiones tipo *Splinter Cell* para crear un título completamente nuevo. Y la diferencia se nota, pues ***Asphalt Urban GT*** puede honrarse de ser uno de los pocos productos que exprimen el verdadero potencial de la portátil de **Nokia**. Un apartado gráfico sobresaliente, con entornos tridimensionales espectaculares que se mueven de una manera muy fluida se ve arropado por una jugabilidad sencilla pero efectiva y, lo que es más importante, todo tipo de modos de juego. Tendrás diversión para rato mientras ganas carreras, mejoras tu coche, etc. DANI3PO

TAMBIÉN EN DS
La conversión de este juego para la nueva portátil de **Nintendo** será uno de sus primeros títulos

Modos de Juego

Asphalt ofrece varias modalidades para el jugador. En *Evolution*, tendremos que ir ganando carreras y con ello dinero que nos permita acceder a nuevos modelos, o mejorarlos.



Género > Conducción Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Gameloft Jugadores > 1-4 (Bluetooth) Modos de Juego > 3 Niveles de Dificultad > 10 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (4 Partidas)







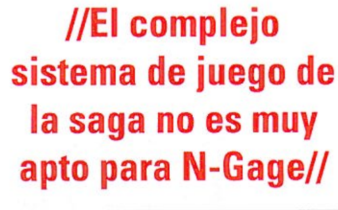
GRÁFICOS	MÚSICA/FX	DURACIÓN	JUGABILIDAD	N-GAGE GLOBAL
9,3	9,0	9,1	9,2	9,2



N-GAGE

THE ELDER SCROLLS TRAVELS: SHADOWKEY

El exceso de ambición ha sido el causante de que este título no cumpla con las expectativas creadas. Trasladar un universo tan complejo, y hacerlo mediante un motor 3D sin tener en cuenta las limitaciones de la consola da como resultado un juego demasiado confuso. Los que conozcan la saga (cuyo último exponente es *Morrowind* para **Xbox**) sabrán que se trataba de un reto casi imposible. Si quieren realizar un RPG en primera persona acorde con la máquina, deberían hacer de una vez por todas la conversión de *Lands Of Lore*... ➾ DANI3PO



//El complejo sistema de juego de la saga no es muy apto para N-Gage//

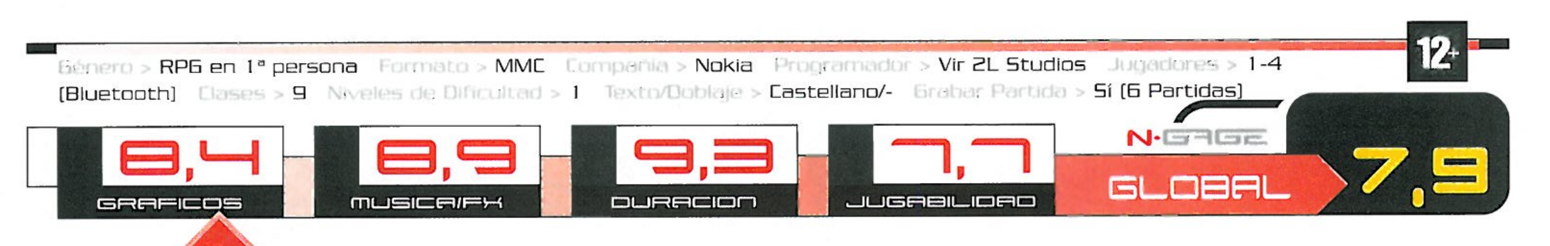


A lo largo de la aventura visitaremos escenarios de todo tipo.

Combates

Las luchas en ***Shadowkey*** se desarrollan en primera persona. En todo momento veremos el arma que estamos empuñando y, dependiendo de la dirección que pulsemos, efectuaremos golpes diferentes.





N-GAGE

EL HADA
Este peculiar ser femenino llamado Gigi nos acompañará durante nuestra aventura y nos guiará en todo momento

REQUIEM OF HELL

La idea de adaptar la mecánica de títulos como *Diablo* a esta consola parecía acertada y, además, si se hace con la maestría de estos programadores da como resultado uno de los juegos más divertidos de su catálogo. Vista cenital, combates muy *arcade*, amplios escenarios a explorar y, lo más importante, un control que se adapta perfectamente a **N-Gage** son los aciertos que consigue que esto sea así. Por si fuera poco, la opción para dos jugadores es muy divertida. ➾ DANI3PO



12+

Género > RPG de Acción Formato > MMC Compañía > Nokia Programador > Digital Red Jugadores > 1-2 [Bluetooth] Mundos > 2 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí [5 Partidas]

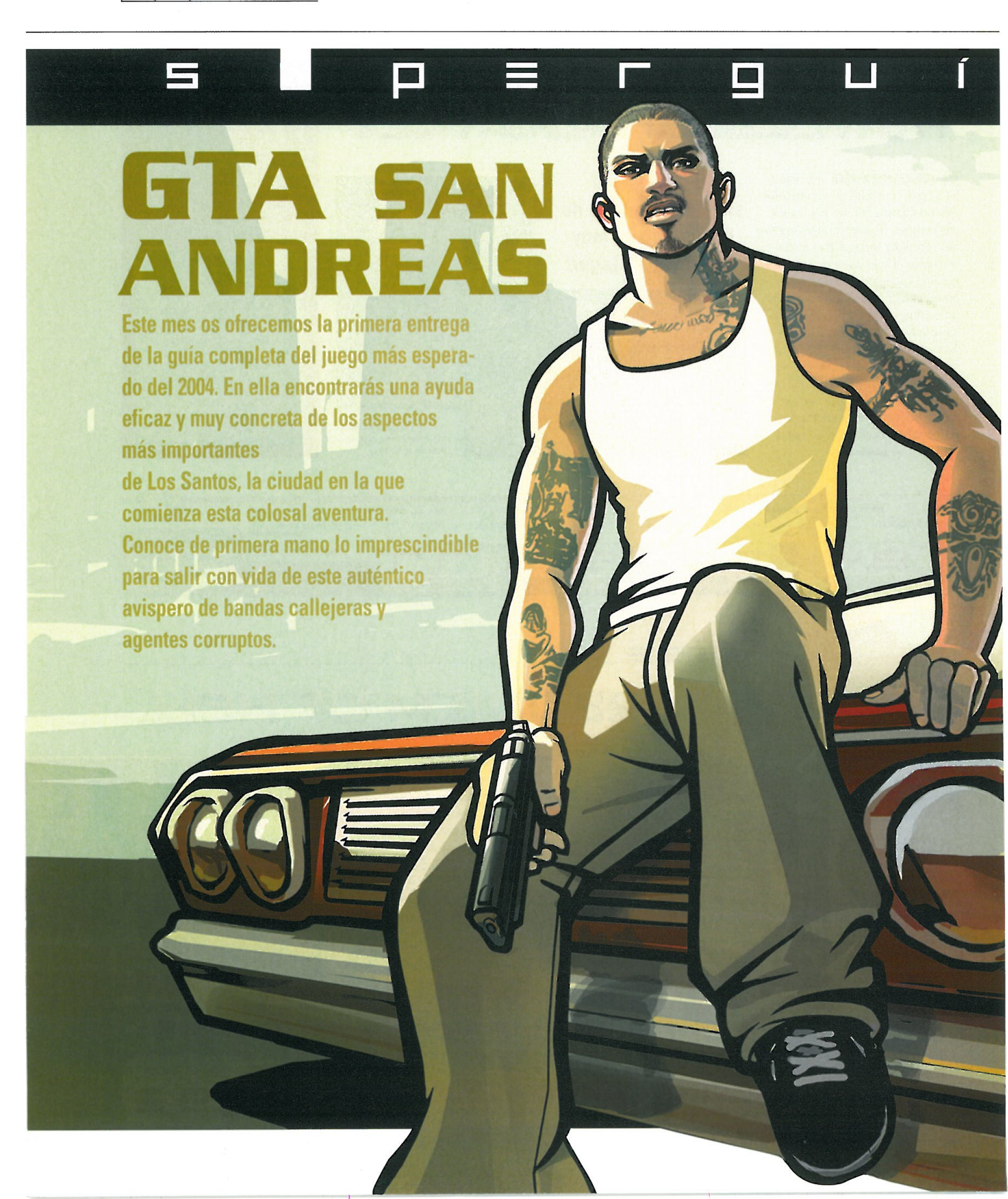












GTA SAN ANDREAS

Este mes os ofrecemos la primera entrega de la guía completa del juego más esperado del 2004. En ella encontrarás una ayuda eficaz y muy concreta de los aspectos más importantes de Los Santos, la ciudad en la que comienza esta colosal aventura. Conoce de primera mano lo imprescindible para salir con vida de este auténtico avispero de bandas callejeras y agentes corruptos.





GTA SAN ANDREAS

por Angelfran

LOS SANTOS: SWEET Y PRIMERAS MISIONES

Un viaje en avión, una llegada a casa y una noticia sobre una madre muerta. A Carl no se le ponen bien las cosas cuando llega al aeropuerto de Los Santos y un coche de policía le recoge «amablemente». Los policías son unos viejos conocidos de cuando Carl pateaba las calles con su banda. Los polis piensan que la pistola de Carl ha sido utilizada para matar a un policía y, tras quitarle el dinero y dejar que su maleta desaparezca, sueltan de malas maneras a Carl en el barrio de la banda rival de toda la vida. Tu vida puede correr peligro, pero no te preocupes, ante ti tienes todo un vehículo de última generación: una bicicleta BMX.

Ahora tienes que ir a casa de Big Smoke, es el primer «viaje» en mapa que te toca hacer en el juego, aprovecha para «explorar» las maravillas del barrio, poder atropellar a la gente y disfrutar de lo bien hecho que está el aspecto gráfico de GTA San Andreas...

Bueno, volvamos al juego. En la casa de Big Smoke, los recuerdos inundarán la mente de Carl hasta que veas a Big amenazarte con un bate de béisbol, pero no te preocupes parará a tiempo y le reconocerá. Ahora es tiempo de coger el vetusto coche de Big e ir al cementerio para hacer una pequeña visita al hermano de Carl.

No hay buen rollo entre los hermanos, pues a Carl se le acusa de haber «pasado» de todos los entierros de amigos y familiares, e incluso el de su propia madre. En ese mismo momento, un coche con miembros de los Bawlers, enemigos acérrimos, disparan sus armas automáticas sobre el grupo y destrozan el coche de Big. Tras el disgusto inicial no hay más remedio que coger la bici de nuevo para llegar a la casa de Carl donde podremos grabar la partida. Pero no va ser una carrera fácil como la anterior, aquí serás perseguido, acosado y disparado por los «malos».

En casa podrás recoger ropa nueva. Sal de la misma, contesta el teléfono y ve a casa de Ryder, pero no está allí, así que ve a dar una vuelta y aprovecha para darte un corte de pelo. Puedes ir al restaurante donde te encontrarás con Ryder y tendrás algunos «problemillas». Ve al coche y regresa a casa.

Ahora deberías ver a Sweet y Smoke. Ellos están tranquilamente jugando al baloncesto. Te darán un spray para realizar graffitis de todo tipo y colocar tu preciado «tag» o firma donde quieras.

Esta es una misión muy fácil, sólo tienes que seguir los indicadores del mapa y colocar allí tu «tag». Al cabo del tiempo, Sweet se irá. Tú sigue con el spray y al poco te las verás con dos tipos bastante antipáticos. Tras vencerles, firma sobre su «tag». Sigue dándole al «tag» en el mapa hasta que tengáis que iros a casita.

El crack y demás sustancias ilegales están sobre las cabezas de Carl y sus amigos. Coge el coche y ve al punto amarillo. Te encontrarás con un colega, Big Bear, que está totalmente enganchado al crack; así que Carl decidirá darle un escarmiento a su camello. Ve al punto rojo y allí le encontrarás. Tendrás que matarle con el martillo para evitar que siga dando problemas a la gente. Recoge su bate y monta de nuevo en el coche.

Ahora ve a una guarida de narcotraficantes, señalada en el punto amarillo, y prepárate para la pelea más dura que has tenido hasta el momento.

Cuando hayas liquidado a todo el mundo ve a casa de Sweet, allí tendrás un mensaje en el móvil.

Cuando vayas tu y tus colegas a comer algo, tendréis problemas con unos chicos montados en un coche rojo, así que ve a por ellos, y tus colegas se ocuparán de agujerearlos, pero ten cuidado con los polis que se pondrán en medio. El mejor truco es colocarse a la derecha, detrás del coche rojo, y dispararle hasta que explote.

Una vez liquidados, regresa a casa de Sweet.

Tu banda necesita armas, así que ve a la guarida de Emmet donde encontrarás unas cuantas y podrás hacer practicas de tiro, que te será muy útil a partir de ahora.

Luego en el coche, ve a la tienda de ropa y compra algo, y aprovecha para ir al gimnasio que está al ladito para machacarte los músculos y conseguir que Carl sea todavía un tipo más duro.

A continuación deberás acabar con un grupo de chavales motorizados que no hacen más que molestar. Tras hacerlo, procura enviar el coche al taller de pintura para que los polis no te reconozcan. Ve a la casa de Sweet para comprobar que tienen problemas, recoge a Sweet que está mal y atropella a todos los tíos que tienes por delante.

Ésta es una misión bastante difícil y exigirá que tengas un buen dominio sobre el coche.

Una vez acabada la misión, verás una discusión por motivos raciales: a la hermana le gusta un mejicano y tus amigos no están de acuerdo. De momento, ve al taller donde podrás cambiar el look a tu coche y ponerlo a tu gusto, además de saber algo de coches tendrás ahora una oportunidad para ganar respeto y pasta en una carrera «ilegal» de coches. Es una de las muchas oportunidades para divertirte en el juego, fuera del argumento principal. Una vez que todo ha acabado deberías recibir

COMPRA, COME, CORRE

_Un chico con clase debe ir bien vestido, así que aprovecha la ocasión para ir a la última último, el estilo «gangsta».

Hay tiendas de sobra con todo tipo de vestimenta y en la calle puedes seguir muchos modelos a imitar, pues los chicos de Rockstar, la desarrolladora del juego, tienen mucha imaginación, o se han documentado visitando sitios como New Orleáns o el Bronx.

La ropa es cara, pero eso no es problema en un juego como GTA, que yo sepa.

Efectivamente, el dinero es vital y hay muchas maneras de conseguirlo.

Así que, para ello debes alimentar bien a Carl, las hamburgueserías abundan por toda la ciudad y tu chico debe tener el cuerpo bien formado y musculado, por lo que unas sesiones de gimnasio le irán de perlas. Luego pegará unas castañas el muchacho que te dejará asombrado.

s u p e r g u í

una llamada de Cesar, otro de los protagonistas del juego.
Tras las nuevas misiones disponibles, ve al Sur y aparecerá la Ammu Nation, así que ya sabes lo que te espera: todo un arsenal a tu disposición y un objetivo, destruir a los Ballas. Ve a su territorio y empieza a provocarlos con el spray de pintura y tendrás que enfrentarte a varios grupos de malos. Bien, acaba con ellos de forma secuencial y recoge todos los objetos que sueltan. Por cada banda que elimines, te quedarás con su territorio y, entonces, las cosas se pondrán muy divertidas.

Cuando controles e impongas la ley en tu territorio, acabarás esta misión y ganarás un buen nivel de respeto.
¿Te suena Los Sepulcros? Bien, allí te reunirás con Sweet en un intervalo de tiempo entre las 9 y 5. En esta misión tienes que aprender a reclutar miembros para tu banda e instruirlos para futuras guerras de bandas.
Después de esto tendrás una reunión con Sweet en el motel con la sana intención de limpiar el crack de las calles. En ese momento, el edificio es rodeado por las fuerzas especiales de la policía que os han localizado. Tú objetivo es llegar a las escaleras y alcanzar el tejado donde te encontrarás con Sweet. Ten cuidado con los polis, rodéalos cuando sea necesario y no te cortes de utilizar armas automáticas de calibre pesado. Usa las máquinas de refrescos para reponer estamina y sobre todo intenta encontrar chalecos antibalas.
Una vez en el tejado, un helicóptero de la poli te pondrá las cosas difíciles. Dispara al policía que está colgando del mismo y cuando lo hagas caer, huye a toda prisa en compañía de Sweet.
Luego baja a la calle y monta en los coches donde tus compañeros te ayudarán en el tiroteo, aunque debes tener nervios de acero para esta parte de la misión, que es muy difícil.
Tras la introducción de la nueva misión, recibimos una llamada por parte de Cesar. Dirígete donde te indiquen y una vez allí introdúcete por una trampa. Ve al punto amarillo y protégete en el círculo de coches. Agacha la cabeza y levántate sólo para disparar, así llegarás a liquidar a todos los miembros de la banda rival. Ten cuidado, un último grupo viene en coche y puede alcanzarte.
Agáchate y cuando hayan parado, utiliza la misma técnica que hiciste para liquidar a los otros. En este momento ya has acabado las misiones con Sweet.

LOS SANTOS: BIG SMOKE MISIONES

¿Hay algo mejor que ver fuera de la cárcel a un amigo? Smoke te lo va a pedir. Tienes que acompañarle a la cárcel a buscar a su viejo colega Jeffrey, que ahora se hace llamar OG Loc. Al parecer quiere ajustar las cuentas con un tipo llamado Freddy, así que harás de taxista una vez más.
En cuanto llegues a la casa de Freddy, llama al timbre y éste escapará en su moto. De momento, persíguele, pues va a ser muy difícil alcanzarle con un disparo. Síguele hasta el Este de Los Santos y allí acaba con él una vez que se haya bajado de la moto. Monta de nuevo en la moto y en el punto amarillo deja a OG Loc. El punto rojo es el punto final de la misión, y en esta zona es donde empezarán las fases relativas a OG Loc.
Ve a buscar a Smoke y tendrás un encontronazo con los polis. Tras unas escenas automáticas, tu próximo enemigo es un rival que no te dará muchos problemas, sólo deberás hacer caso al mapa y localizarle.
Ahora viene una misión ideal para los amantes del tren. En casa de Smoke están los polis dando problemas, así que ve a Unity Station donde harás una de tus peculiares redadas.
Coge la moto y sigue al primer tren, adelántale y tu compañero podrá disparar a la gente que se encuentra allí. Sigue sus indicaciones para evitar los trenes que se disparen en sentido contrario y, sobre todo, liquida al último de los tipos antes que el tren desaparezca en el túnel. Con esta sencilla misión, te habrás ganado unos buenos puntos.
Ahora viene la misión que te hará ganar el respeto definitivamente de Smoke. Es vital que sobreviva a tu lado, así que permanece junto a él y procura que no sea herido, aunque será bastante difícil, pues los nuevos enemigos son tíos de la mafia rusa.
La acción viene tras el muro, dispara a todos y muévete cerca del muro muy despacio, avanza agachado o te esparcirán los sesos. Tampoco dejes a nadie con vida. Avanza hasta el balcón, pero antes



recoge el chaleco antibalas que se encuentra en la parte trasera de la habitación.
Se produce una escena automática y te encontrarás con otro peligroso combate. Agáchate tras las plantas que harán de parapeto y elige tus blancos cuidadosamente hasta que no quede nadie, y presta mucha atención a Smoke para protegerle.
Esta misión es dura por lo que te recomiendo que hayas tenido un buen entrenamiento con armas automáticas anteriormente.
Tras la escena, aparece otra secuencia de persecución en moto, y de las más vibrantes ya que aparecerán sucesivas oleadas de coches y de motos. La técnica sigue siendo la misma: disparar primero al sujeto que está disparando y posteriormente al conductor.
Ten cuidado en el túnel con el camión, no sea que te lleve por delante cuando tiene el accidente en el interior del túnel. Seguirás teniendo un intenso tiroteo, pero una buena forma de terminar la misión es disparar a los bidones explosivos ya que darás el pasaporte definitivo a toda la gente que te estaba persiguiendo.

LOS SANTOS: RYDER MISIONES

Ryder te va a convencer para que mejoréis el arsenal del grupo. Para ello tendréis que hacer un pequeño robo nocturno.
La misión tiene su complicación porque se trata de un robo y tienes que acabar antes de que amanezca, además, cualquier ruido que sobrepase la barra de medición hará saltar la alarma y todo habrá acabado.
Afortunadamente, las instrucciones te indicarán al detalle cómo tienes que avanzar. A la derecha del comedor encontrarás una caja con varios tipos de pistola. Recógela y llévala con mucho cuidado a la furgoneta. La segunda caja está bajo la gran ventana. De nuevo, llévala a la furgoneta.
La tercera y última caja está al final de las escaleras, por lo que deberás ir muy despacio para no despertar a nadie. Una vez que las tres cajas estén en la furgoneta, ve al garaje donde habrás acabado la misión, pero lo más importante de todo es que Carl habrá adquirido la habilidad de robar en las casas señaladas en el mapa, una buena fuente de ingresos para la banda.
Una nueva misión empieza en el punto de encuentro con Ryder.
Unos polis te proponen un especial trabajo en uno de los trenes. Se trata de liquidar a unos desgraciados que intentan montar en el tren, algo parecido a la misión con Big Smoke.
Ve al punto de destino y como siempre, liquídalos uno a uno. Así recibirás jugosas recompensas como armamento de todo tipo.
Acontinuación, la banda de los Balls hacen su aparición. De nuevo, agáchate detrás del tren y dispara sobre ellos.
Tras liquidar a los tipos, viene el robo, por lo que se produce un curioso minijuego donde tienes que tirar un total de 10 cajas a Ryder desde el tren. El truco está en el ángulo de tiro, cuanto más cerca esté el coche de Ryder, menos ángulo de tiro tienes que seleccionar.
Pero si hay un robo que puede ser «genuino» es atreverse con la Marina americana. Coge la furgoneta que utilizas para tus robos y ve al Puerto. Evita a los guardias subiendo por el otro lado de la puerta y una vez arriba dispara al botón.
Así Ryder podrá meter la furgoneta. Ve al almacén y dispara a los guardias militares. Ten cuidado que esta gente son unos profesionales de las armas automáticas. Dentro del almacén tendrás que manejar la carretilla según las instrucciones que aparecen en pantalla. Puedes bajar de la carretilla en el momento que quieras para ayudar a Ryder contra los soldados que se han dado cuenta de vuestra intromisión.
Tras recoger las seis cajas, Carl se dispone a conducir y Ryder contraatacará desde atrás. Pasa a través de los marines sin ningún tipo de miramientos y escapa a toda velocidad hasta el punto rojo del mapa.

LOS SANTOS: OG LOC MISIONES

Ve a la playa para bailar, así de fácil. Como siempre, sigue las indicaciones en pantalla para acabar este minijuego. Si consigues superarlo, podrás entrar en la camioneta, retirar a su dueño y arrancarla. Ve al punto del mapa y huye a toda prisa del lugar. Así de fácil.
Nuestro amigo además de ser divertido le gusta el rap, así que ve a visitar a Madd Dogg, un genio de la música. Loc querrá robarle las letras de su último disco. Ve al punto amarillo del mapa cerca del símbolo de Vinewood. De nuevo, ve al punto amarillo situado en la mansión para entrar allí. Las letras están en el estudio de grabación, así que tendrás que utilizar tácticas de sigilio. Avanzando lentamente y con la cabeza agachada, procura que no te vean desprevenido, ve armado con un cuchillo para degollar a los guardaespaldas de Madd. El camino pasa necesariamente por la piscina y allí tienes que esperar a que un tipo se ponga delante de ti de espaldas. Bien, elimínale.
Espera a los siguientes guardianes y cuando uno se sitúe delante de la puerta de la esquina, atácale. Avanza por el edificio y burla a los tipos que están viendo la tele tranquilamente. Encontrarás un chaleco de protección en la habitación oscura y sigue avanzando . Allí verás al vigilante del estudio de grabación.
Simplemente sorpréndele y mátale. Recoge el libro con las letras de las canciones.
Desgraciadamente, la misión todavía no ha terminado. Algunos de los guardianes puede haberte «suministrado» una pistola con silenciador, lo que hará más fácil avanzar sin riesgo a que escuchen el más mínimo disparo. Así ▶

DESARROLLA TUS DOTES

_Según vaya cumpliendo Carl las misiones, su habilidad como tipo peligroso irá aumentando. Si consigues robar en una casa con sumo sigilo, otras casas en la ciudad estarán disponibles para ser saqueadas, ya que tienes toda una zona bajo tu control y de tu panda de indeseables. Hay combates que serán muy duros y persecuciones en coches bastante peligrosas, por lo que es conveniente que te acostumbres al modo de juego de los GTA para la conducción. También las pruebas de tiro al principio del juego son vitales para desarrollar la puntería porque en caso contrario GTA San Andreas te parecerá muy difícil, así que tranquilo que tienes mucho tiempo para disfrutar del mejor juego de Playstation 2 de este año.

superguías

podrás liquidar uno a uno a los vigilantes que están tranquilamente sentados en el salón-bar. Sal del edificio, roba el coche que más te guste y rumbo a la hamburguesería.
Gracias a esta misión, tus dotes de sigilo habrán aumentado espectacularmente y podrás utilizarlas cuando quieras.
Loc sigue en sus trece de completar su carrera musical, así que habrá que promocionarlo un poco con la «involuntaria» ayuda del manager de Madd. Sal a la calle, consigue un coche y ve al punto rojo del mapa.
Luego tendrás que seguir al manager y cuando estés muy cerca, ve a por él a su coche y oblígale a que deje el volante.
Simplemente, secuéstrale.
Conduce el coche del tipo y llévalo al taller de pintura. De nuevo en la calle, ve a la fiesta con el manager a tu lado .Después, sólo es cuestión de tirar su cadáver al mar.
Para ello arroja el coche al fondo del muelle y, cuando te lo indiquen, salta para no convertirte en comida para los peces.
Si por casualidad, hay tíos disparando, atropéllalos con el coche antes de saltar al mar.
La última misión de Loc es muy simple, tendrás que hacer una fiesta con las nuevas posibilidades musicales de Loc, pero los Ballas invaden tu territorio.
Equipa a Carl con la ametralladora y algún chaleco antibalas. Sólo es cuestión de aprender las tácticas de combate masivo que has visto antes. Baja la cabeza, avanza en círculos y permanece parapetado detrás de los coches hasta que no quede nadie de tus rivales con vida.

LOS SANTOS: TENPENNY MISIONES

Las misiones de Tenpenny empiezan en la tienda de donuts. Y para empezar, qué mejor que un buena movida con los policías.
Coge el coche patrulla y llévalo al punto verde del mapa. Allí podrás recoger unos cócteles molotov.
Monta de nuevo en el coche y ve a la casa indicada en el mapa. Rompe los cristales de la ventana y tira dentro uno de los cócteles. Puedes romper las demás y seguir tirando los cócteles para quemar la casa de uno de los miembros de las bandas callejeras. Ten cuidado porque pueden aparecer, así que ten preparada tu arma automática para evitar mayores complicaciones.
De todas formas, en el interior de la casa hay una chica gritando de terror.
Carl es malo, pero no un asesino de inocentes.
Entra dentro de la casa a través de las habitaciones situadas a la izquierda hasta que llegues a las escaleras. Sube por las escaleras y avanza por el pasillo hasta que puedas bajar a las escaleras de cocina donde encontrarás un extintor. Sube hasta la habitación de la chica y apagar el fuego por su base.
Avanza por la casa por el camino de vuelta, utilizando el extintor como has hecho antes. Date prisa.
Una vez a salvo, conocerás el nombre de la chica y Denise se convertirá en algo muy especial para Carl.
La otra misión con Tenpenny es con más armas, así que ve a por ellas. Roba un coche y ve al puerto. En el almacén donde se guardan hay tipos de varias bandas rivales vigilando el material. Sal del coche y liquida a los tipos que se pongan por delante, especialmente a los de las carretillas elevadoras que quieren aplastarte.
Utiliza el material de la zona, especialmente un chaleco antibalas.
Dispara al control de la puerta para abrirla.
Agáchate y dispara contra todos los tipos del interior.
Y sobre todo, recupera las armas tan potentes que dejan caer. En la esquina hay una serie de cajas donde podrás recuperar energía y más adelante un nuevo chaleco que debes ponerte para evitar la sangría que estás sufriendo.
En la gran sala del almacén, te parapetas en la esquina y sigues disparando. Ten cuidado con los tipos que están en el techo. Limpia la situación, podrás recoger un AK47 en una de las pilas de cajas.
Con tu nueva arma, podrás liquida a los siguientes tipos; en este caso, los contrabandistas de armas.
Ve a por ellos, especialmente a por el jefe que huye en uno de los coches. Síguele con la moto y verás que se dirige a través de la ciudad. Lo mejor es la autopista, así que con el coche ponte a su altura y dispárale hasta que el coche se transforme en una bola de fuego, y la misión acabe en un bonito fuego pirotécnico.

LOS SANTOS: CESAR MISIONES

Con el mejicano vas a tener la oportunidad de demostrar tu pericia conduciendo coches en San Andreas. Como las carreras ilegales que hemos visto tantas veces en las películas de Vin Diesel.
Sigue a Cesar hasta el punto de comienzo de la carrera y te dará las oportunas indicaciones.
Se trata básicamente de alcanzar los checkpoints reflejados en el mapa. Sé listo y evita el camino que utiliza Cesar y los suyos. El secreto consiste simplemente en tomar bien las curvas para arañar el máximo de puntos. Pero si tienes problemas, podrás repetir la carrera todas las veces que quieras...
Y nos vemos el próximo mes con las aventuras de Carl y sus colegas, los polis y los más malos de todos.



[PS2/XBOX]

MORTAL KOMBAT DECEPTION

ASHRAH
Fatality 1: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Triángulo/Y (Cerca)
Fatality 2: Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Triángulo/Y (Distancia de Barrido)
Hara Kiri: Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Triángulo/Y

BARAKA
Fatality 1: Derecha, Arriba, Abajo, Triángulo/Y (Cerca)
Fatality 2: Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Triángulo/Y (Barrido)
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Círculo/B

BO'RAI CHO
Fatality 1: Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Triángulo/Y (Barrido)
Fatality 2: Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, X/A (Barrido)
Hara Kiri: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo/Y

DAIROU
Fatality 1: Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Abajo, Abajo, Izquierda, X/A (Cerca)
Hara Kiri: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Cuadrado/X

DARRIUS
Fatality 1: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X/A (Barrido)
Fatality 2: Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Cuadrado/X (Cerca)
Hara Kiri: Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo/Y

ERMAC
Fatality 1: Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, X/A (Barrido)
Fatality 2: Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Círculo/B (Barrido)
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, X/A

HAVIK
Fatality 1: Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Círculo/B (Cerca)
Fatality 2: Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo/Y (Barrido)
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Triángulo/Y

HOTARU
Fatality 1: Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo/Y (Cerca)
Hara Kiri: Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Triángulo/Y

JADE
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Triángulo/Y (Cerca)
Hara Kiri: Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo/Y

KABAL
Fatality 1: Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, X/A (Cerca)
Fatality 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo/Y (Cerca)
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Triángulo/Y

KENSHI
Fatality 1: Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Triángulo/Y (Barrido)
Fatality 2: Arriba Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo/Y (Barrido)
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Círculo/B (Barrido)

KIRA
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo/B (Lejos)
Fatality 2: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, X/A (Barrido)
Hara Kiri: Derecha, Izquierda, Arriba, Izquierda, X/A

KOBRA
Fatality 1: Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Círculo/B
Fatality 2: Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo/Y Hara Kiri: Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo/Y

LI MEI
Fatality 1: Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Círculo/B (Barrido)
Hara Kiri: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X/A

MILEENA
Fatality 1: Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, X/A (Barrido)
Fatality 2: Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, X/A (Lejos)
Hara Kiri: Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Cuadrado/X

NIGHTWOLF
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado/X (Lejos)
Fatality 2: Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Triángulo/Y (Barrido)
Hara Kiri: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, X/A

SCORPION
Fatality 1: Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Cuadrado/X (Cerca)
Hara Kiri: Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Cuadrado/X

SHUJINKO
Fatality 1: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, X/A (Cerca)
Fatality 2: Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Cuadrado/X (Cerca)
Hara Kiri: Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, X/A

SINDEL
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, X/A (Barrido)
Hara Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Círculo/B

NOOB-SMOKE
Fatality 1: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo/B (Lejos)
Fatality 2: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Triángulo/Y (Barrido)
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Triángulo/Y Si quieres que los superhéroes más populares.

RAIDEN
Fatality 1: Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Cuadrado/X (Barrido)
Fatality 2: Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Cuadrado/X (Lejos)
Hara-Kiri: Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Cuadrado/X

SUB-ZERO
Fatality 1: Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, Triángulo/Y (Cerca)
Fatality 2: Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Cuadrado/X (Barrido)
Hara Kiri: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Triángulo/Y

LUI KANG
Fatality 1: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Triángulo/Y (Barrido)
Fatality 2: Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, X/A (Barrido)
Hara-Kiri: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, X/A

TANYA
Fatality 1: Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Cuadrado/X (Cerca)
Fatality 2: Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Triángulo/Y (Cerca)
Hara Kiri: Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, X/A.

RATCHET & CLANK 3

[PS2]

ÁRMATE CON UNA ESPADA LÁSER
Con el juego en Pausa, pulsa Círculo, Cuadrado, Arriba, Abajo, Izquierda,.Izquierda.

JUEGA A LA DEMO DE SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO
En la pantalla de título pulsa L1+L2+R1+R2.

LOS INCREÍBLES

[PS2/XBOX/GC]

DISPARA LÁSER CON LOS OJOS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código GAZERBEAM.

GOLPE MORTAL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código KRONOS.

DESTRUYE ENEMIGOS Y OBJETOS CERCANOS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SMARTBOMB.

ACELERA EL JUEGO
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SASSMODE.

AUMENTA LA VIDA
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código UUDDLRLRBAS.

INCREÍBLEPODER INFINITO PARA ELASTIGIRL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código FLEXIBLE.

INCREÍBLEPODER INFINITO PARA EL SR. INCREÍBLE
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código SHOWTIME.

JUEGO MÁS FÁCIL
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código BOAPLACE.

SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código HI.

CABEZAS GRANDES
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código EINSTEINIUM.

CABEZAS PEQUEÑAS
Con el juego en Pausa, entra en «Trucos» e introduce el código DEVOLVE.

supertrucos

GRAND THEFT AUTO

SAN ANDREAS

[PS2]

TRÁFICO AGRESIVO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

TRÁFICO NEGRO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, L2, Arriba, R1, Izquierda, X, R1, L1, Izquierda, Círculo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

EXPLOSIÓN DE LOS COCHES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2. L2, R1, L1, L2, R2, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, L2, L1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

RECOMPENSA POR TU CABEZA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, X, R2, R1, L2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

CONDUCIR BAJO EL AGUA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Derecha, R2, Círculo, R1, L2, Cuadrado, R1, R2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

COCHES MÁS RÁPIDOS
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Derecha, R1, Arriba, L2, L2, Izquierda, R1, L1, R1, R1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

RELOJ MÁS RÁPIDO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, Círculo, L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

JUEGO MÁS RÁPIDO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Triángulo, Arriba, Cuadrado. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

BARCOS VOLADORES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, Círculo, Arriba, L1, Derecha, R1, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

NIEBLA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, x, L1, L1, L2, L2, L2, X. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

VIDA, ARMADURA Y DINERO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

TANQUE
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

REVUELTA DE LOS VIANDANTES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, X, R2, R1, L2, L1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

SET DE ARMAS 1
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, L2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

SET DE ARMAS 2
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.



TOP SUPERJUEGOS



PLAYSTATION 2

01> GTA San Andreas
Aventura-Acción ■ Rockstar

02> KillZone
Shoot'em-up ■ Sony C.E.

03> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

04> Call Of Duty: F.H.
Shoot'em-up ■ Activision

05> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

06> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports.

07> W.R.C. 4
Simulador de Rally ■ Sony C.E

08> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

09> Prince Of Persia 2
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

10> The Getaway: B.M.
Aventura-Acción ■ Sony C.E.

XBOX

01> Halo 2
Aventura-Shooter ■ Microsoft

02> Fable
RPG ■ Microsoft

03> Pro Evolution Soccer 4
Deportivo ■ Konami

04> Outrun 2
Arcade ■ Sega

05> Prince Of Persia 2
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

06> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

07> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

08> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

09> Call Of Duty: F.H.
Shoot'em-up ■ Activision

10> Mortal Kombat D.
Beat'em-up ■ Virgin Play

GAMECUBE

01> Tales Of Symphonia
Action RPG ■ Namco-Nintendo

02> Paper Mario: L.P.M.
RPG ■ Nintendo

03> Donkey Konga
Musical ■ Nintendo

04> NFS Underground 2
Conducción ■ EA Games

05> Pikmin 2
Estrategia ■ Nintendo

06> ESDLA: La 3ª Edad
RPG ■ EA Games

07> FIFA Football 2005
Deportivo ■ EA Sports

08> Animal Crossing
Simulador ■ Nintendo

09> Pokémon Colosseum
RPG ■ Nintendo

10> Wario Ware
Acción-Puzzle ■ Nintendo



N-GAGE

01> Asphalt: Urban GT
Conducción ■ Gameloft

02> Requiem Of Hell
Action RPG ■ Digital Red

03> FIFA Football 2005
Deportivo ■ Electronic Arts

04> Ashen
Shoot'em-up ■ Nokia Games

05> Colin McRae R. 2005
Conducción ■ Nokia Games

GBA

01> Zelda: The Minish Cap
Action RPG ■ Nintendo

02> Grand Theft Auto
Aventura Acción ■ Rockstar

03> Mario Vs Donkey Kong
Plataformas ■ Nintendo

04> Dragon Ball Z: S.W.
Beat'em-up ■ Bandai

05> Pokémon Rojo/Verde
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Ace Combat 5: T.U.W.
Simulador ■ Namco (PS2)

02> Shining Tears
Action RPG ■ Sega (PS2)

03> Dead Or Alive Ult.
Beat'em-up ■ Tecmo (Xbox)

04> Mario Tennis
Deportivo ■ Nintendo (GC)

05> Arc The Lad Gen.
Battle RPG ■ Sony C.E. (PS2)

muy personal

The Elf

GTA SAN ANDREAS

Todo lo que se ha dicho sobre él es poco en comparación a poder disfrutar con la obra maestra de Rockstar. Su insultante amplitud, las infinitas posibilidades de juego, las numerosas sorpresas de las que nadie había hablado y las horas de juego que nos esperan le convierten en la pieza de *software* más codiciada para estas navidades. Hazte con él.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> Shadow Of Rome
Aventura ■ Capcom (PS2)

03> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> Metal Gear Solid 3
T.E.A. ■ Konami (PS2)

05> Wanda To Kyozo
Aventura ■ Sony C.E. (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1. GTA SAN ANDREAS
2. PRO EVOLUTION SOCCER 4
3. ESDLA: LA TERCERA EDAD
4. NFS UNDERGROUND (PLAT.)
5. FIFA FOOTBALL 2005

XBOX
1. HALO 2
2. HALO 2: EDICIÓN LIMITADA
3. FABLE
4. SPLINTER CELL PANDORA T.
5. UEFA EURO 2004

GAMECUBE
1. PAPER MARIO: LA PUERTA...
2. SOUL CALIBUR 2 (P. CHOICE)
3. ZELDA: THE WIND WAKER (P.C.)
4. F-ZERO GX (PLAYERS CHOICE)
5. MARIO PARTY 5 (P. CHOICE)

GAME BOY ADVANCE
1. POKÉMON ROJO FUEGO+A.I.
2. ZELDA: THE MINISH CAP
3. POKÉMON VERDE HOJA+A.I.
4. DROOPYS TENNIS OPEN
5. QUIERES SER MILLONARIO?

N-GAGE
1. MOTO GP
2. TOMB RAIDER
3. TONY HAWK'S PRO SKATER
4. SPLINTER CELL
5. FIFA FOOTBALL 2005



Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 33,00€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €

❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

Bénelo Nsé

Desde que nuestro necio **Bénelo** se ha ido a vivir a **Barcelona**, está de un blandito... Yo creo que se ha enamorado de algún pagés de nalgas prietas. A ver esa postal navideña prometida, ¡ehhh!

Pedro Picapiedra. El *nick* que te has buscado es toda una manifestación de locuacidad. Y respecto a tu odio hacia mí, no te lo reprocho... Lo que le hice a tu hermana con el mapache fue *heavy*.

«Er niño». Tú tampoco es que seas mucho más audaz con tu *nick*, pero bueno... Pues sí, sigo recogiendo fotos, pero no pienso publicarlas hasta que tenga un número apropiado. Así que si quieres ser el más popular del sanatorio, mándamela.

Y al resto de necios... No hay quien os entienda... Ahora os da por dibujar y me escribís menos... ¿Tenéis miedo?

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

GOLFOMENSAJES

Navidad para necios

Pedro Pablo Pin y Pon, vía e-mail

*Hola **Súper Golfo**, soy un antiguo necio, que no voy a decirte quién, pero que he cambiado el nombre.*

¿Tanto hiciste el ridículo que tienes que reinventarte? Muy mal, hay que ir con la vergüenza siempre por delante.

Te escribo porque el otro día te dejaste una almorrana en casa, junto con un testículo derecho de madera.

Tienes razón. Lo que pasa es que a tu madre le faltaba puerro y cebolla para hacer el caldo, así que le quité eso a tu novia. Por cierto, te lo comiste todo.

Y ya sé que me admiras, lo noto cada vez que nos cruzamos por la calle y me observas de arriba abajo. Incluso sospecho que estás enamorado perdidamente de mí, tanto por mi sugerente aspecto físico como por mi inventiva.

Lo reconozco, siempre que me cruzo contigo te observo. Lo que pasa es que estoy pensando en cruzar a mi iguana y siempre que te miro pienso en ti como padre. Pero en cuanto veo el rastro de flemas y babas tipo caracol que dejas, me desanimo. No quiero que Mari (mi iguana) tenga que donar sus criaturas al circo.

Por último, quiero despedirme de ti retándote a un enfrentamiento cara a cara. Dónde y cuando quieras.

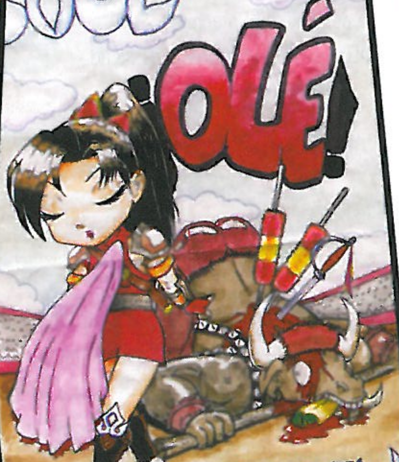
Ya veo por dónde vas... Tú lo que quieres es que te explote tus granos purulentos a base de carrillazos. Claro, como tus manos están con los dedos pegados después de tantos años de mamporrero de calamares... En cuanto hagan trajes de latex completos, te daré lo que te mereces.



@ustin

Manuel Gandía Chacopino







Jonatan Sepúlveda

*Éste que veis a la derecha es, por calidad, uno de los mejores dibujos que he recibido este año. Y sin duda, el mejor que me ha mandado el patán de **Jonatan**. También me envía una carta muy navideña (un poco cursi ehhh), en la que nos hace un poco la pelota. Y todo porque alguien de la revista le atendió amablemente con **Final Fantasy**... Si es que, estos necios se conforman con cualquier cosa...*

TOP NECIO

- **SERGIO DE JOVI** — El "abrazacarolas" monocromo
- **DE LUCAR** — El pelmazo rural del portátil
- **BENELO, @USTIN, JONATAN** — El retorno de los dibujantes dormidos
- **SERGIO DE JOVI OTRA VEZ** — El tulipán negro besucón
- **DOC** — El batería con baqueta recortada

LA MEJOR ACCIÓN DEL MOMENTO POR LAS CALLES DE LONDRES



The Getaway es uno de los juegos más importantes de la historia de PlayStation 2 y la llegada de su segunda entrega supone un gran acontecimiento. Si queréis saber todo sobre la última creación del equipo de desarrollo interno de Sony, Team Soho, os hemos preparado un completo análisis de The Getaway: Black Monday con visita a los estudios incluida. Y ya que hablamos de juegos importantes, GTA San Andreas, del que además ofrecemos la primera parte de la guía, merece un capítulo aparte en este número, sin olvidarnos de KillZone, Prince Of Persia 2, Jak 3 o Mortal Kombat Deception por mencionar tan sólo una mínima parte de lo que os espera en este número que nos mete de lleno en plena temporada navideña. Como apuestas claras de futuro destacan Metal Gear Solid 3, The Punisher, un nuevo avance sobre Sony PSP y dos títulos que darán mucho que hablar los próximos meses, Batman Begins, en exclusiva mundial para todos vosotros, y Wanda To Kyozo, la última obra maestra de los creadores de Ico. Además nuestro DVD-ROM viene plagado de nueve grandes títulos para que juguéis en exclusiva con maravillas como Need For Speed Underground 2, W.R.C. 4, Jak 3 o Los Increíbles. Todo por sólo 6 Euros.

RESULTADOS CONCURSOS

DRAGON BALL Z

Joaquín Inarejos Mendoza (BALEARES)
Demetrio Calvo Alonso (SEVILLA)
Jesús Ruiz Arranz (SEGOVIA)
C. Javier Gutiérrez Piñuela (ASTURIAS)
Jorge García Fraga (TARRAGONA)
Fernando Beviar Carrillo (MURCIA)
José Ángel Diz Álvarez (LLEIDA)
Cristina Gago Bueno (MADRID)
V. Manuel Sánchez González (HUELVA)
Manuel Sandarrubia Sosa (BALEARES)
María Esther Grijalbo Araujo (CEUTA)
Jianhua Li (Las Palmas G.C.)
Pedro Ruiz Acebedo (SEVILLA)
Juan Antonio Pérez Alvárez (MADRID)
R. Jesús Fernández Abellán (MURCIA)
Juan Antonio Pino López (CÓRDOBA)
Ángeles Orenes Hernández (MURCIA)
Pilar Ferrillo Santiso (JAÉN)
David Gambín Rives (ALICANTE)
Juan José Serrano Díaz (VALENCIA)

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Gregorio Soria Ruiz (BARCELONA)
Alejandro Ruiz González (S.C. de Tenerife)
José Antonio Herrero Navalón (VALENCIA)
David del Baño Carrasco (BARCELONA)
Francisco Javier Páez Martín (MADRID)
Jaime Pérez Colsa (SANTANDER)
Oscar Treviño Gómez (BARCELONA)
Sergio Casado García (MADRID)
Jesús Emilio Molina Merino (MADRID)
José Luis Blasco Vicente (MADRID)
S. Rubén García Gallego (BARCELONA)
María del Pilar Ibáñez Rubio (MURCIA)
David Samos (BARCELONA)
Román Miranda Hernández (LA RIOJA)
Diego Oller Sánchez (BARCELONA)
Esther Riatos (BARCELONA)
Mª José León Picón (BARCELONA)
José Antonio Rubio Moreno (MÁLAGA)
Pedro Alberto Urtiaga Borge (MADRID)
Raimon Trias (BARCELONA)

LA TELE EN EL PC



Este mes en PC PLUS hacemos una comparativa de ordenadores preparados para ver y grabar las emisiones televisivas y de satélite. Además podrá conocer qué escáneres y discos duros internos son más adecuados para sus necesidades. Además, le enseñamos algunos trucos muy útiles para mantener la confidencialidad mientras navegue por Internet. Y por supuesto, de cara a las fiestas de Navidad, le proponemos un buen abanico de regalos de tecnología que seguramente harán las delicias de sus seres queridos. Para que pueda disfrutar de sus últimas fotografías y vídeos digitales y compartirlos en modo de presentaciones multimedia, le regalamos el programa CyberLink Medi@Show 2, además de otros programas completos como Dreamy Photo, Bee Icons 3.0 y muchos más.
Y pensando en los momentos de ocio que pueda disfrutar durante las vacaciones, le regalamos un CD con 14 adictivos juegos completos, como Cube y Babilón 5: I've Found Her.

FOTOGRAFÍA NOCTURNA

Probablemente ésta sea una de las modalidades más difíciles de la fotografía. Aunque, gracias a las cámaras digitales, es mucho más sencillo conseguir buenas fotos, ya que se pueden modificar los parámetros y ver los resultados justo después de tomar las imágenes. En el número de diciembre de DigitalCamera Magazine encontrará un completo informe en el que se explican todas las técnicas para obtener fotografías espectaculares de paisajes nocturnos, fuegos artificiales, luces de neón y estelas de coches. Además, dos comparativas de lectores de tarjetas de memoria y móviles con cámara y los análisis de Nikon Coolpix 5200, Konica Minolta X31, Pentax Optio S30, Samsung Digimax V50, Ricoh Caplio R1, Sony DSC-W1, y el dispositivo multifunción Lexmark P6250.

En el número de diciembre encontrará también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo utilizar los pinceles de Photoshop para convertir una fotografía en una atractiva pintura, cómo combinar varias imágenes para crear una panorámica con la ayuda de Photoshop elements, aplicar efectos de luz a sus imágenes empleando Paint Shop Pro y mucho más. Además, DigitalCamera Magazine le regala un estupendo CD-ROM con una colección de plug-ins para Photoshop y PSP, programas, imágenes de prueba de las principales cámaras analizadas y mucho más. Y todo por sólo 5 Euros.



¡¡¡EXCLUSIVA!!!

ULTIMA HORA

NOKIA N-GAGE

Pocket Kingdom: Own The World

¡Ya hemos jugado al primer MMO creado para una portátil!

Durante el cierre de nuestro último número y recién llegado de tierras finlandesas, hemos recibido en exclusiva ,y por cortesía de **Nokia** España, una *beta* en castellano del esperado ***Pocket Kingdom: Own The World***, el ambicioso proyecto que **Sega Mobile Div.** está desarrollando para **N-Gage** y su plataforma On-line *N-Gage Arena*. Con el fin de expandir el juego en red a través de un dispositivo móvil, ***PK:OTW*** nos transporta a Ullgress, un mundo repleto de magia y fantasía donde, acompañado por nuestra dulce guía Fabbis, partiremos desde nuestro natal Elynotis con el objetivo de convertirnos en el más poderoso reino de todo el globo. Para ello, dirigiremos a diferentes grupos de personajes formados por todo tipo de criaturas fantásticas (dragones, orcos, hechiceros, etc.) basadas en un fascinante mundo medieval. Podremos combinar hasta 50 mil tipos de *items* diferentes para mejorar las características de nuestro clan, una cifra que nos mantendrá pegados a nuestra **N-Gage** durante meses y meses. ***PK:OTW*** presenta una dinámica de juego similar al popular título de cartas *Magic The Gathering*, mezclando estrategia y constante búsqueda de otros usuarios para alzarte con el estandarte de número uno. En breve podréis encontrar una completa *review* del juego. El combate para llegar a ser el número uno comenzará antes de que termine el año.



Las ilustraciones que acompañan al juego son de excelente factura



Now, every Pocket Kingdom from Australia to Finland is vying for Ulgress' spot in the All-time Owner Board!

The battles have spread to the northeast of the Map.

Durante la batalla, tan sólo podremos visionar el transcurso y movimiento de nuestros personajes, moviendo el cursor hacia izquierda o derecha. Gráficamente, PK:OTW alterna pantallas estáticas con escenas de scroll lateral en 2D.





La Única Revista con Demos Jugables




The Getaway: Black Monday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
LONDON STUDIO
TEAM SOHO
TOWER BRIDGE
Visítanos, si te atreves...
PlayStation 2
The Getaway
Black Monday
18+
www.pegi.info
www.thegetaway.co.uk
¿quién se apunta?
PlayStation 2